PLAYSTATION ▪ NINTENDO 64 ▪ DREAMCAST ▪ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nro 21 • OCTUBRE 2000

GAMECUBE:

Te revelamos los detalles de la consola de última generación de Nintendo

SEAMAN

UN EXPERIMENTO CON CARA DE PESCADO ¡INCREIBLE!

SAMBA DE AMIGO.

Largá la guitarrita y agarrá ls maracas. ¡Todo el ritmo del Brasil, México y el Caribe en un juego caliente!

Informe Especial:

¡Un resúmen de todos los juegos de DREAMCAST en su primer año de vida!

¡Y como siempre, los reviews y previews de tus juegos favoritos!

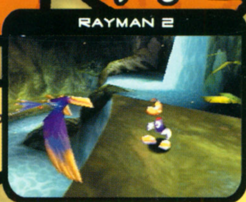
CAPCOM VS SNK



SPIDERMAN



RAYMAN 2





ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00021

GAMESHARK PARA DREAMCAST: UN ANALISIS A FONDO!





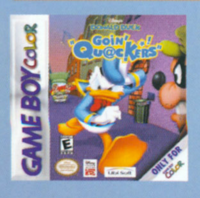




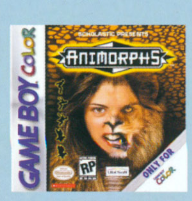




PlayStation 2





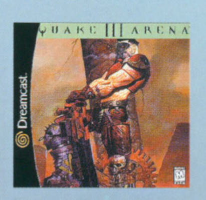




Game Boy Color





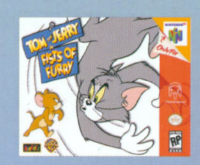




Dreamcast







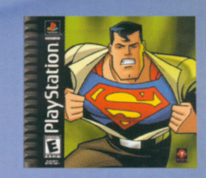


Nintendo 64

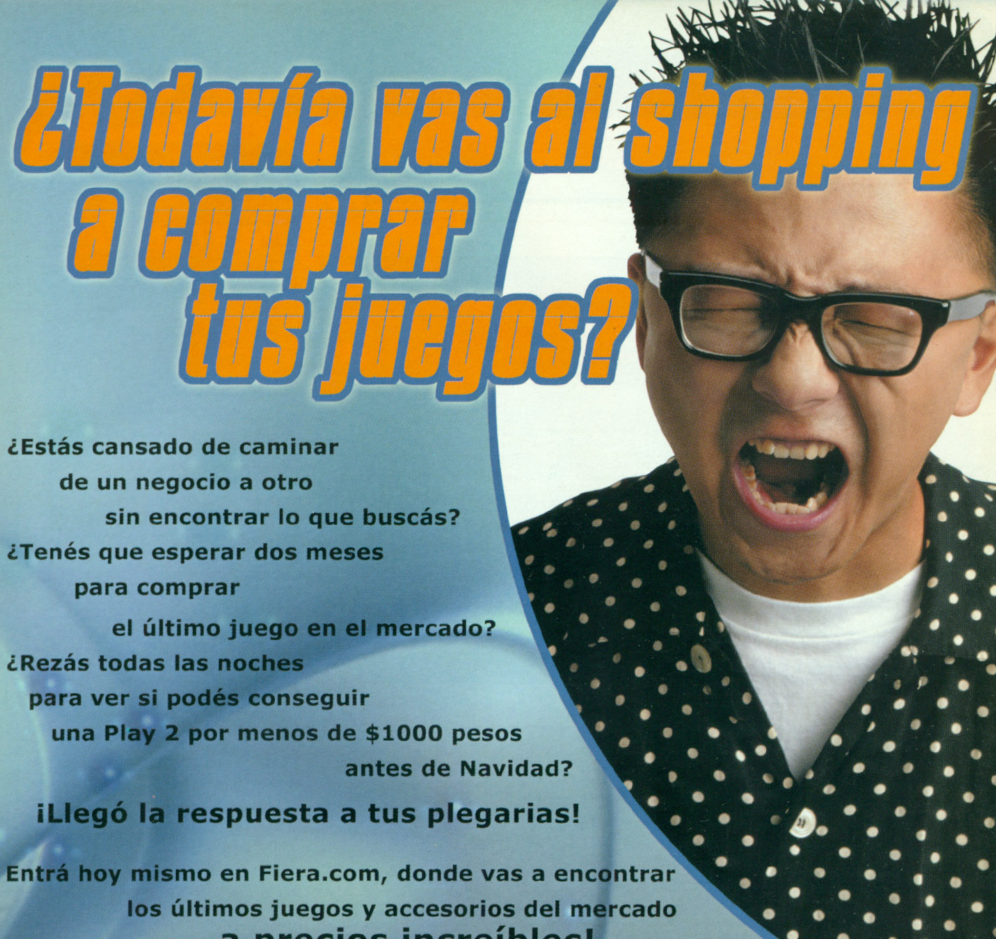








PS One



Lo mejor de Dreamcast, Game Boy Color, Nintendo
y proximamente el **Playstation 2 & PS One** con entrega inmediata!

¡ Go shopping desde casa !

¡y el tiempo que antes gastabas en el mall ahora usalo para jugar!

Para comprar, entrá en www.fiera.com o
llamá al 0-800-444-FIERA (34372)
¡Ahora podés pagar en cuotas y contrareembolso!
Para más información, escribí a: infoarg@fiera.com

www.fiera.com™

Index
índice



Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Octubre 2000

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Martín Varsano
Santiago Videla
Máximo Frías

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Maximiliano Ferzzola
Rodolfo A. Laborde - Diego Vitorero

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452, 4° B, Capital Federal. C.P. 1121.
Tel.: 4961-8424 - Buenos Aires - Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Octubre de 2000



Largá la guitarrita y agarrá las maracas. ¡Todo el ritmo del Brasil, México y el Caribe en un juego caliente!

EDITORIAL

El mundo de las consolas empieza a temblar estos días. Varios temas andan dando vueltas por ahí, algunos bastante picantes. Para empezar, siguieron llegando cartas de lectores que, inexplicablemente, pretenden que Next Level se vuelva una especie de paladín en la lucha contra la piratería de juegos de Dreamcast, algo que no nos interesa hacer. La piratería de juegos, o de cualquier software, es una actividad marginal, de la que nosotros nos mantendremos apartados. Cumplimos con nuestros lectores al brindarles una cobertura sobre el principio de la piratería, los advertimos al respecto, y los dejamos librados a su voluntad. Por eso es que en el Readers Corner hemos evitado continuar con el tema, dándole paso a lo que verdaderamente nos interesa a todos: los juegos. No queremos convertir nuestra sección de cartas de los lectores en una guerra, ni vamos a contestar mensajes sobre problemas acerca de juegos copiados o replicados porque algo así se encuentra fuera de nuestro alcance.
¡Igual no todas son malas noticias para la consola de Sega, para nada! Esta impresionante máquina de alegría acaba de cumplir todo un año de existencia, y por eso nos volvimos locos otra vez y les preparamos un mega informe con todos los títulos que salieron para la Dreamcast en estos doce meses, algo que sin duda les servirá de guía para no dejar pasar ninguno de los juegos más alucinantes que hubo jamás en el mundo del entretenimiento hogareño. ¿Qué tal?
También es éste el mes en el que la esperada consola de Sony se aproxima a la costa de los Estados Unidos. La flamante, negra y compacta PlayStation 2, poderosa y prometedora como la gran siete, debería estar disponible desde los últimos días de octubre en las principales cadenas de venta del país del norte, casi en la fecha del cierre de edición de Next Level. ¡Sí, gente, el gran momento está llegando! Como seguramente se imaginarán, apenas tengamos material vamos a prepararles un súper informe acerca de la llegada a América de la Play 2 y todos los títulos que la acompañen. En noviembre les vamos a contar los detalles preliminares al gran lanzamiento, y en diciembre tendrán absolutamente toda la data sobre el tema. Si la cosa marcha según lo previsto, en pocos meses más la PlayStation 2 también desembarcará en la Argentina.
Como todos saben, hasta ahora los títulos para PlayStation 2 lanzados en el Japón no nos movieron ni un pelo. Fueron títulos flojos; en cambio, muchos de los juegos para Dreamcast brillaron con luz propia.
Ahora que la Play 2 americana, con juegos americanos, se encuentra casi al alcance de nuestras garras, nos preguntamos cuál será el destino de estas impresionantes máquinas. Todos sabemos que por más que la Play 2 sea un caño, si no la acompañan juegos de calidad, la cosa se va a poner difícil. Sin embargo, nos hemos enterado que hay algunos títulos en preparación para la consola de Sony que ya de entrada podrían justificar su compra: maravillas como Metal Gear Solid 2, Silent Hill 2, Unreal Tournament, los futuros Final Fantasy X y XI... la batalla entre la Dreamcast y la Play 2 va a empezar por fin, y va a ser más dura que la Tercera Guerra Mundial; además, no se olviden que en el horizonte hay otra consola que, calladita, empieza a tomar posiciones muy interesantes. Nos referimos a la X-Box, el monstruito de Microsoft que viene a tomar el mundo de las consolas por asalto, y de la cual cada día se saben más datos. ¡Mejor, mejor, porque los más beneficiados vamos a ser nosotros, los jugadores, que vamos a tener máquinas de una calidad espectacular y unos juegos para dislocarse la mandíbula de la impresión! ¿Ansiosos?
¡JA! Pero para que no tengan que esperar todo un mes por las primeras noticias de esta guerra salvaje, les tenemos UNA SORPRESA. ¡Sí, señor! Hemos llegado a un acuerdo con Mario Pergolini y su socio, Diego Guebel, para producir **el contenido exclusivo del área de juegos de consolas y PC de su sitio en Internet, Datafull.com.** ¿Pueden creerlo?
A partir de ahora, sólo con tener acceso a Internet podrán estar al tanto de las noticias más fresquitas del mundo, todos los días, con todo, todo sobre la línea PlayStation, Dreamcast, X-Box... ¡no se lo pueden perder! Tendremos anticipos de juegos, revisiones, fotos, videos, música... El nuevo sitio en Datafull va a ser un complemento de Next Level y Next Level Extra, y también de Xtreme PC, y el mejor del país... ¡ésaaaa!
Es posible que nuestro sitio web en Datafull.com se encuentre on line para cuando lean esto (www.datafull.com) así que, a todos los navegantes: no duden en visitarnos. Cuéntennos qué les parece. ¡Y que lo disfruten!
Nos vemos en noviembre.

LA SECUELA DE SILENT HILL PARA PLAYSTATION 2

Konami quiere hacernos temblar de miedo otra vez. Y nada mejor que con Silent Hill 2, uno de los mejores juegos de terror.

Si los asustó la primera parte, la secuela de Silent Hill simplemente los va a aterrorizar. En esta oportunidad el pobre tipo que cumplirá con el papel de personaje principal se llama James Sanderland, quien recibirá una carta de su esposa... ya muerta. ¡Ay, mamita querida! Parece que la señora Sanderland le pedirá a su esposo encontrarse nada menos que en la bella Silent Hill, el lugar ideal para irse de Luna de Miel. Una vez ahí, James se encontrará con una chica de nombre María, que resulta ser idéntica a su fallecida mujer. De ahí en más, todo pasará a transformarse en la peor pesadilla que nuestro héroe hubiese podido imaginar. Tetsuhiro Imamura, director a cargo del proyecto, comentó que tanto la oscuridad como la neblina de la primera parte se debían en gran medida a las limitaciones del hardware de la Play, pero que pasaron a ser parte de la "marca" de Silent Hill. Es por eso que esta secuela incluirá mucha oscuridad y neblina, sólo que con un realismo superior. En lo que respecta a gráficos... serán tan buenos como un susto a medianoche... jejeje.



SEGA NO PERDONA Y SIGUE PERSIGUIENDO A LOS PIRATAS

En un abrir y cerrar de ojos, clausuró el site conocido como dcisos.com, un lugar muy concurrido por los bucaneros...

...Algo que no nos sorprende en absoluto y que confirma lo que comentábamos en nuestro informe especial sobre piratería del número pasado. Dicho site se encargaba, entre otras chanchadas, de ofrecer programas como Utopía e información sobre las diferentes versiones piratas de muchos de los títulos de Dreamcast. Pero más allá de quién tenga o no razón en este asunto, hay algo que no se puede discutir: Sega está en su derecho de cuidar su buen nombre, a aquellos que compran sus juegos originales, y de proteger su bolsillo, un bolsillo que invirtió cientos de millones de dólares en músicos, artistas, diseñadores, programadores, promociones y quién sabe en cuántas cosas más, todo con el fin de ofrecer un producto bien terminado, de calidad y como corresponde. Por último, una imagen que vale más que mil palabras: el site cerrado por Sega y la amenaza de iniciar a la brevedad acciones legales contra el responsable de dcisos.com, que huyó como rata cuando recibió esta notificación. Y allá irá Sega, a buscarlo de nuevo. Para tener en cuenta.

DC ISOS Shutdown By Sega

ExOdOuS : I'd just like to thank everyone from the scene, for making us the best DC ISO site on the net, and we hope that you all have fun, and we'll miss you all!

Thanks guys, and goodbye!

Sega's Letter:

Dear Sir/Madam:

I am writing on behalf of Sega of America Dreamcast, Inc. to address a number of intellectual property issues raised by your web site, www.xtremehv.net/Dreamcast, and the referral sites, www.dcisos.com and www.dcsega.com. Sega is requesting your cooperation in addressing these matters immediately to avoid the necessity of formal legal action. We are writing to you directly as we are not aware that you as yet have retained counsel. If you have done so, please let me know to whom I should address future communications.

As I am sure you are aware, Sega has invested hundreds of millions of dollars developing the Dreamcast console system and software. Sega has earned the reputation as one of the driving forces in today's highly competitive gaming market, delivering the most immersive and compelling gaming experience available. In order to produce such intricate, cutting-edge titles, Sega and its partners employ thousands of the world's finest artists, musicians, writers and software engineers. The recent emergence of Dreamcast game piracy, if allowed to continue unchecked, jeopardizes Sega's ability to support this community of artists and developers.

Sega has no quarrel with the gaming community, but the "warez scene" which you actively promote encourages outright theft of Sega's intellectual property and will not be condoned. Most gamers would not walk into a store and steal a Dreamcast title off the shelf. These same gamers, however, emboldened by sites like yours and the appearance of anonymity provided by the Internet, do precisely that by copying and downloading the same software titles. Pronouncements that the warez scene disseminates nothing more than technology to allow "backups only" is false both as a matter of fact and as a matter of law. There is no exception in the Copyright laws for distributing "backups" of software nor, of course, do most users of your site download games for backup purposes only.
Your web site is dedicated to the dissemination of information to facilitate and encourage the illegal copying of Sega's intellectual property. While Sega appreciates your efforts to restrain your message forum participants from posting pirated Dreamcast game files or including links to such material, it has not been entirely successful. Your users have periodically posted the URLs of web sites and FTP sites containing pirated materials. Your web site, therefore, facilitates the resulting copyright infringement. Your site also contains a host of other directly infringing and unlawful material, including:

* Dreamcast game manuals;

* Dreamcast CD covers, booklets, and label art; and

SEGA.NET AL FIN EN MARCHA

Sega.com lo hizo público el 7 de septiembre.

Sega.Net ya cuenta con una versión online de Sega Sports NFL 2001 para Dreamcast. Para las vacaciones del 2000 se supone que habrá alrededor de 24 títulos más. La tarifa básica es de $21.95. Además, los jugadores pueden optar por un proveedor de servicio de acceso a Internet por 18 meses y recibir una devolución de $150 (como siempre, esta promoción es válida sólo en los EE.UU. ¡sniff!), además de un teclado gratis para Dreamcast. Y por si todo esto les parece poco, Sega también regala 50 horas gratis si ya compraron una de las consolas blancas de Sega. ¡Una ganga que ningún yanqui debería perderse!



¡SE VIENE EL ESPERADO FINAL FANTASY IX EN INGLES!

Según voceros de Square la versión americana estará lista para mediados de Noviembre.

Ya falta cada vez menos. La muchedumbre espera impaciente. Y no es para menos. Pronto podremos disfrutar todos (al menos en inglés) de una de las últimas joyas de Squaresoft. Para aquellos que viven en un submarino o que no hayan leído el informe especial de Next Level de Agosto, les contamos que esta novena entrega de Final Fantasy trata sobre un grupo reducido de ladrones que intentará frenar a una reina sumamente bondadosa en otras épocas y que ahora sólo piensa en conquistar por la fuerza a los reinos vecinos. Como no puede ser de otra manera, esta última parte -hasta ahora, claro- tiene una historia de aquellas, gráficos y música de primera y muchísimas horas de entretenimiento aseguradas.



RESIDENT EVIL ZERO UNICAMENTE PARA GAME CUBE

Capcom decidió no producirlo para Nintendo 64. También canceló la versión de Onimusha para PlayStation.

El rumor acaba de confirmarse. Resident Evil Zero, la precuela donde Rebecca es protagonista, nunca existirá para N64. El juego se encuentra en una etapa tan avanzada que podría estar en los locales alrededor de noviembre de este año, junto al lanzamiento de la nueva consola de Nintendo. Por si no se enteraron, RE Zero transcurrirá antes de los hechos ocurridos en el juego original y la acción se centrará en el equipo de S.T.A.R.S. que llegó primero a la mansión y que, como todos sabemos, no tuvo un final muy feliz. También se supo que Capcom planeaba hacer la versión del genial Onimusha para la Play pero, debido a sus limitaciones de hardware (no subestimen tanto a nuestra querida Play...) el juego de Resident Evil versión samurais saldrá sólo para PlayStation 2.
Por otro lado, también se espera para el 16 de noviembre el lanzamiento en Japón, aunque para Dreamcast, de RE3, con más trajes ocultos, más dificultad y algún que otro fondo nuevo. ¡Marche más Survival Horror para todos!

CADA VEZ FALTA MENOS PARA LA PRESENTACIÓN DE LA X-BOX

La máquina sería más parecida a la PlayStation 2 que a la nueva consola de Nintendo, Game Cube, aunque algo más grande debido al espacio que ocupará el disco rígido. El control tendrá alrededor de ocho botones y, al igual que los de Dreamcast, cada uno de estos pads tendrá dos slots, uno para la memory card y otro para adosar periféricos tales como micrófonos o cualquier otra chuchería que pudiese salir en el futuro. Se dijo también que la consola será presentada en sociedad antes de la próxima E3, que será en Mayo de 2001.

LOS CREADORES DE RAYMAN ABREN UN NUEVO ESTUDIO

Se llama Yeti Interactive y está ubicado en Montpellier, Francia.
Los integrantes son varios veteranos que contribuyeron en muchos de los títulos más exitosos de Ubi Soft Entertainment, quienes decidieron abrirse y hacer la suya. Ellos son Yann Le Tensorer, Director Técnico y Jefe de Programación, Alexis Vaisse, Programador Senior, y Jean-Christophe Alessandri, Director de Arte. El primer título que recibiremos de esta nueva firma será un juego de acción en 3D para PlayStation 2 que actualmente está en la etapa de diseño y que esperan tener en la calle para antes de las Navidades de 2002. Mejor que esperemos sentados. ¡Dos años más!

Fechas de Salidas

PlayStation

Octubre

- Muppet Race Mania - Midway
- Pro-Pinball: Fantastic Journey - Empire Int.
- Rollcage Stage 2 - Midway
- Superman - Titus
- Vanishing Point - Acclaim
- Tom and Jerry in House Trap - Mattel
- NBA Live 2001 - Electronic Arts
- NASCAR Heat - Hasbro
- Wild Wild West - Southpeak Int.
- Elmo in Grouchland - New Kid Co.
- Mike Tyson Boxing - Codemasters
- FIFA 2001 - Electronic Arts
- Mat Hoffman's Pro BMX - Activision
- Knockout Kings 2001 - Electronic Arts
- NBA Shootout'01 - Sony
- Rugrats in Paris - THQ Inc.
- DarkStone - Rockstar Games
- Ford Racing - Empire Int.

Dreamcast

Octubre

- Spawn - Capcom
- Grand Prix 4 - Hasbro
- Quake III Arena - Sega of America
- Heroes 3 Might & Magic - Ubisoft
- ESPN NBA 2 Night - Konami
- Starlancer - Crave
- Silent Scope - Konami
- Messiah - Interplay
- KISS Psycho Circus: The Nightmare Child - G.O.D.

Nintendo 64

Octubre

- Legend of Zelda 2: Majora's Mask - Nintendo
- Tigger's Honey Hunt - New Kid Co.
- Int. Track and Field 2000 - Konami
- World League Soccer - Southpeak Int.

GAME BOY

- NBA Jam 2001 - Acclaim
- Hercules - Titus
- Bust A Move Millennium - Acclaim

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en los Estados Unidos y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

INFOGRAMES SE HIZO CON LA LICENCIA DE SUPERMAN

El héroe estará pronto peleando por la paz y la justicia gracias a un acuerdo con DC Comics y la Warner Bros.

Así es. Infogrames tiene ahora los derechos para hacer toda una serie de juegos basados en el superviviente de Kryptón. Los mismos están planeados para casi todas las plataformas existentes, incluyendo Game Cube, Dreamcast y PS2. Los derechos adquiridos incluyen a la serie animada del Hombre de Acero y los cómics de la editorial DC. Según Infogrames, los títulos basados en la serie animada estarán dirigidos al público infantil mientras que los juegos desarrollados en base a las historietas será para los superhombres más grandes.

LA X-BOX YA TIENE NOMBRE CONFIRMADO, LOGO NUEVO Y GENTE QUE LE HAGA JUEGOS

Microsoft y su división de juegos logró reunir hasta ahora alrededor de 18 de los mejores equipos de desarrollo.

156 empresas ya están trabajando a toda máquina en nuevos títulos para la consola. Robbie Bach, Vicepresidente de la división juegos de Microsoft, comentó que la lista crecería bastante en los próximos días. Bach agregó que las compañías desarrolladoras de videojuegos más conocidas (tales como Squaresoft y EA) estarán pronto en dicho selecto grupo ya que la X-Box es una consola para la cual resulta extremadamente fácil producir juegos, permitiendo así poner mayor énfasis en la creatividad y no en la programación. ¿Palo para PS2?

Los estudios incluyen a Lionhead Satellites, Universal Interactive Studios, Stormfront Studios, Kodiak Interactive Studios, Totally Games, Rainbow Studios, Artificial Mind and Movement, Boss Game Studios, Climax Group, Digital Illusions, High Voltage, KnowWonder Digital, Mever-Glass Interactive, Pipeworks, Pseudo Interactive, Tremor Entertainment y VR-1 Entertainment. En los próximos meses se sabrá mucho más acerca de los proyectos de cada uno de estos estudios y también se dará a conocer el nombre de cualquier otro equipo que haya hecho alianza con Microsoft y su futura consola de nueva generación.

Por otra parte, el nuevo logotipo de la consola fue dado a conocer durante el pasado mes de octubre, lo mismo que el nombre definitivo: obviamente, X-Box, así nomás. ¿Hasta dónde quieren llegar hoy?



IMPRESORA COLOR Y CAMARA PARA PLAYSTATION 2

Sony quiere demostrar que su nueva consola no sólo sirve para jugar.

La impresora, de nombre Pop Egg, usará el puerto USB (Universal Serial Bus) en conjunto con el software PrintFan, que vendrá junto a la misma. De esta manera, los poseedores de una PS2 podrán crear e imprimir gráficos usando su consola. Su valor rondará los 15.000 yens y se la podrá adquirir recién a partir del 15 de noviembre.

Y para todos aquellos que quieran seguir invirtiendo dinero, también habrá papel y tinta especiales. Pero eso no es todo. Sony ya tiene lista una cámara digital para su nueva consola, la Cyber Shot DSC-P1, al módico precio de 99.800 yens. Se la espera para el 20 de octubre. De más está decir que la impresora y la cámara son totalmente compatibles entre sí. ¿Llegarán algún día estas cosas a nuestras pampas?

LO MEJOR Y LO PEOR

- Que finalmente en Nintendo hayan dejado de hacerse los misteriosos, para dar a conocer en forma concreta sus proyectos para su consola de última generación, que será conocida como Game Cube.
- Los anuncios definitivos sobre la salida del tan esperado Game Boy Advance para los primeros meses del año próximo, y especialmente porque contará con una cantidad de títulos de primera línea realmente notable.
  A juzgar por sus impresionantes características (entre las que se incluye la retrocompatibilidad con Game Boy y Game Boy Color) no es difícil hacerse a la idea que en poco tiempo esta maquinita se meterá al mercado de las consolas portátiles en el bolsillo.
- La llegada de juegos tan ingeniosos como Samba de Amigo, que a pesar de hacernos ver terriblemente ridículos nos está dando incontables horas de alegría aquí en la editorial.
- Que cada vez sean más los títulos que se desarrollan en simultáneo para varias plataformas y que, gracias a Internet, los usuarios de consolas puedan tener la posibilidad de jugar con los de PC con juegos como Quake III o Unreal Tournament, que en poco tiempo más estarán disponibles tanto para Dreamcast como para PlayStation 2.
- Que algunas de las más importantes compañías del mercado (Capcom, Konami y Namco, entre muchas otras) ya estén trabajando a toda máquina para producir títulos de primera línea para la X-Box de Microsoft, que cada vez está ganando más protagonismo entre las consolas que se vienen.
- Que faltando menos de un mes para el lanzamiento de la Play 2 en el resto del mundo, todavía sigan siendo tan escasos los juegos realmente buenos que se pueden conseguir para la nueva máquina de Sony y que, al margen de algunos títulos muy reconocidos como MGS 2 (que no saldrán hasta por lo menos dentro de un año), hasta el momento no se vean venir cosas demasiado alentadoras.

Driver 2

Desarrollado / distribuido por: GT Interactive
Género: Acción / Arcades Fecha de Salida: Noviembre de 2000
Información en Internet: No hay información disponible.

Por Rodolfo A. Laborde

¡Este sí que es un título que promete ser de lo mejor! Si Driver les gustó, Driver 2 simplemente los va a volver locos. Después de todo, ¿quién no quisiera ir al mango por una avenida, pasar de largo semáforos en rojo, chocar otros autos, no parar si nos sigue la policía y hacer todas las macanas habidas y por haber, sabiendo que no podemos morir ni quedar hechos papilla en el intento? Pónganse contentos porque pronto, muy pronto, van a poder hacerlo otra vez -en sus consolas, claro- y a lo grande. En Driver 2 encarnaremos al héroe de la primera parte, Tanner, y vamos a tener que abrirnos paso en ciudades como Chicago, Las Vegas, La Habana y Río de Janeiro, con muchos más autos que los que había en las calles del juego original, en avenidas con curvas, subidas y bajadas, para darle un toque extra al asunto. Y como la gente de GT Interactive quiere darle todavía más realismo al juego, ahora contaremos con la posibilidad de abandonar un auto y meternos en otro para seguir viaje. Por si fuera poco, se hizo especial hincapié en imitar al máximo las ciudades antes mencionadas, con sus edificios, sus calles, callejones y hasta el estilo arquitectónico de cada lugar. Para eso se mandó gente a las cuatro locaciones para que tomaran nota de todo. Y como quieren que ésta sea una secuela para recordar por mucho tiempo, en Driver 2 habrá muchos modelos nuevos de autos, más cámaras para seguir con sumo detalle todo lo que va aconteciendo, varias FMV de primera y características únicas para cada uno de estos vehículos de los años 70. Tampoco faltarán los modos de la primera parte: supervivencia, competitivo y cooperativo para dos jugadores, y joyride, entre otros. Las fotos, aunque no me crean, son de nuestra amada PlayStation, que sigue haciendo mejor trabajo que su hermana mayor. En fin, no sé ustedes, pero yo apenas me aguanto las ganas de poner las manos al volante y salir quemando. Habrá que esperar un poco más pero les aseguro que valdrá la pena.

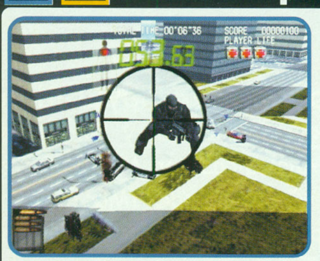






Silent Scope

Desarrollado / distribuido por: KCE Yokohama / Konami
Género: Acción Fecha de Salida: 26 de Octubre
Información en Internet: www.konami.com



Por Maximiliano Ferzzola

Cualquiera de nuestros lectores que últimamente se haya dado una vuelta por los fichines habrá podido comprobar el concurso de popularidad que se debate entre Crisis Zone y Silent Scope. El primero es una masacre sin sentido con el fin de eliminar una banda de terroristas, de los creadores del Time Crisis (muy bueno, por cierto). En el segundo, el que motiva este preview, tomamos el papel de un francotirador que trabaja para el gobierno de los EE.UU., que deberá rescatar a los integrantes de la familia presidencial cada vez que se metan en problemas. Silent Scope nos da la oportunidad de encarnar al perfecto asesino, que mata a los chicos malos, claro. ¡Por alguna vez quiero ser el malo de la historia! ¿Será que para nuestras reglas éticas y morales es mejor cien malos muertos que un buen tipo asesinado? Como sea, el manejo de Silent Scope es bastante original. En el fichín tenemos la clásica pantallita donde se sucede la acción y un rifle encastrado en la base. La novedad es que este rifle tiene una mira telescópica que hace zoom sobre la otra pantalla simulando un Rifle Sniper posta, posta. Es lógico que la conversión a las consolas hogareñas deberá prescindir de tan caro periférico e imaginarse algún otro modo de emularlo. Bueno, en estas versiones, el zoom se logrará con algún botón afín a esta función. El 26 de Octubre los usuarios tanto de PlayStation 2 como aquellos que disfruten de una Dreamcast podrán disfrutar versiones IDENTICAS del juego, lo dijo la gente de Konami... Los modos del fichín original, History, Time Attack y Shotting Range estarán disponibles en estas versiones hogareñas más algunas otras pensadas para la ocasión. Pero Konami negó que existieran niveles de la nueva versión de Silent Scope (que todavía no llegó a la Argentina) llamada Dark Silhouette, lo cual me tiene malhumorado. Si a eso le sumamos que tampoco piensan agregar niveles nuevos, a los seis existentes, puede que el juego quede demasiado corto para ser una versión hogareña y con poco valor de rejugabilidad. Además, el modo en que se emuló el rifle no me termina de convencer. De todas maneras estoy hablando de gusto porque hasta que no lo juegue no lo podré saber. Pero la pregunta es ¿pagaríamos lo que vale Silent Scope para nuestra consola (sea cual sea) para jugarlo de esta manera o gastamos 50 centavos en los fichines para jugarlo como es debido?







Aidyn Chronicles: The First Mage

Desarrollado / distribuido por: H2O / THQ
Género: RPG
Fecha de Salida: Noviembre de 2000
Información en Internet: www.thq.com

Por Maximiliano Ferzzola

Que la Nintendo 64 es una gran máquina nadie lo duda. Ha dado a sus usuarios momentos memorables dentro de este hobby que nuestro azaroso lenguaje dio a llamar videojuegos. Pero siempre hubo algo que sus usuarios echaron de menos: un verdadero RPG. Si bien muchos puedan pensar que las aventuras de Zelda constituían uno, aunque no lejanos a la verdad, no exactamente ciertos. El género ya tiene definidos unos parámetros fuertemente arraigados que los fanáticos de los RPG no encontraron en los títulos de N64. Por esta razón, THQ se puso la camiseta rolera y pretende sacar al mercado lo que ellos dieron a llamar "The First traditional RPG for N64" (el primer RPG tradicional para N64) y según parece vienen cumpliendo. En Aidyn Chronicles: The First Mage tomamos el papel de Alaron, un pibe que cuando bebé quedó huérfano y fue criado por el Rey Lloyd, quien lo instruyó como soldado. El juego comienza cuando Alaron ya ha cumplido 17 años de vida y es enviado a patrullar las tierras salvajes, donde es atacado por feroces criaturas y dado por muerto. Pero Alaron no ha muerto y es rescatado por Oriana, una viejita muy copada de ésas que se las saben todas pero no dicen nada, y descubre que el muchacho fue envenenado. Este veneno solo puede ser curado por los Mirari. Y así comienza una aventura en busca por la identidad en donde la muerte está a la vuelta de la esquina.





RPG tradicional ¿Por qué?

Para comenzar, Aidyn Chronicles permite construir nuestro personaje como deseemos. Asignando los puntos de experiencia ganados en cualquier habilidad, atributo, hechizo o especialidad. Así podremos tener un guerrero que pueda destruir una pared con un solo golpe o un mago que tire bolas de fuego como volcán descontrolado. Depende con qué tengas ganas de jugar. Por otro lado, todos lo personajes del grupo también dispondrán de estas posibilidades pero, además cada uno dispondrá de su propia historia y diálogo, así que cada vez que seleccionemos un personaje diferente la historia variará, agregando a la suma una rejugabilidad bastante aceptable.

En cuanto al combate, los muchachos de H20 aseguran que han trabajado duramente en hacerlo intuitivo y divertido de jugar, pero que al mismo tiempo le da al jugador más posibilidades estratégicas que cualquier título del mercado. El combate en Aidyn Chronicles es por turnos y bastante similar al de Parasite Eve. Durante nuestro turno podremos mover a los personajes hasta un determinado radio (determinado por las estadísticas y el equipaje acarreado por los personajes) y atacar con el arma que estemos usando o lanzar un hechizo. Como si fuera poco, las irregularidades del terreno podrán dificultarnos las cosas o darnos bonus para los ataques o servirnos de escondrijo.

¿Cansado de que una rama bloquee el camino?

Si hay algo que me pone nervioso de los RPG, y que seguramente a ustedes también, son la estupidez de cómo están planteados algunos puzzles. Ejemplo: venimos de derrotar al Mega Dragón Nivel Infinito, acabamos con todo un ejército de zombies hambrientos con un palito chino como arma, escapamos del dungeon más difícil del Universo y, cuando estamos tratando de salvar el mundo de una amenaza inenarrable, un andrajoso soldado nivel CERO no nos deja pasar por la puerta o cruzar el camino. Y los estúpidos de nuestros aventureros, sin consultarnos ni nada, aceptan de buena gana por no pecar de malos modales. THQ pretende si bien hacer lo mismo (eso de bloquearnos ciertas zonas hasta haber resuelto alguna misión) lo va a hacer bien. O sea, no podemos pasar por ahí porque un gigante nos destroza y necesitamos la varita Mata Gigantes para sacarlo del camino. En definitiva es lo mismo, pero más verosímil.

En fin, los usuarios de N64 estarán de parabienes con este título que se viene para cuando el calorcito empiece a azotar las calles porteñas.





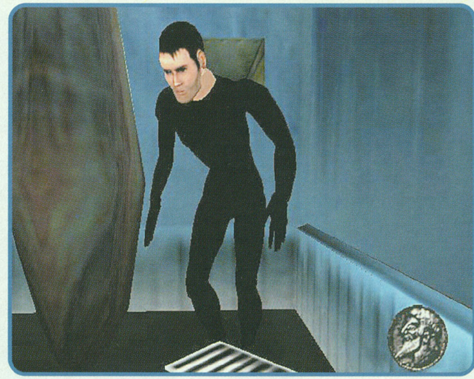
Picassio

Desarrollado / Distribuido por: Promethean Designs / TBA Software
Género: Aventura Fecha de Salida: Primavera del 2001
Información en Internet: No disponible

Por Maximiliano Ferzzola

La verdad que la gacetilla de prensa de este juego sorprendió y ya rezamos porque llegue la fecha en que podamos disfrutarlo. ¡La Dreamcast se viene con todo!, eso es seguro. Picassio nos pone en el papel de un ladrón de arte de guante blanco que debe hacerse con las obras más importantes del mundo. La historia principal es simple, un magnate mega millonario nos contrata para ampliar su colección de chucherías artísticas y, en un total de 12 misiones, deberemos conseguírselas y llevarlas a buen puerto sin que los guardias nos atrapen. Pero eso no es todo, porque hay otro magnate que quiere las mismas obras y contrata a otro ladrón que competirá con nosotros en los escenarios donde se desarrollará la acción. A pesar que la historia pueda resultar simple, Promethean Designs prometió que cada escenario tendrá su historia particular, que será lo suficientemente envolvente como para agregarle más gustito a la cosa.

Pero el asunto se pone interesante porque acá no somos un súper mercenario que entra a los golpes y se lleva el tesoro, no señor. Tendremos que ir evadiendo a los guardias, al mejor estilo Solid Snake, tendiendo trampas y usando nuestras herramientas de caco para hacer de las nuestras sin que la ley se percate. Pero hay más, el juego nos va a permitir poner cámaras de vigilancia para monitorear el movimiento de nuestros enemigos, para así saber cuándo activar las trampas, cuándo escondernos o cuándo huir despavorido. ¿Más? Bueno, el otro caco en todo momento va a estar pisándonos los talones, haciéndonos la cosa imposible. De hecho, nos puede atacar y robar los ítems que hayamos conseguido o adelantarse en llevarse las obras necesarias para acabar la misión (¿Se acuerdan de Spy vs. Spy?). Por las fotos

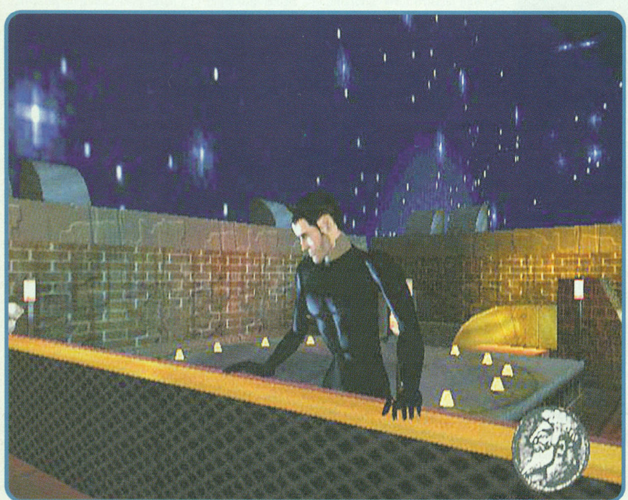


que hemos visto, y considerando que el juego está en una etapa muy previa, el apartado gráfico promete muchísimo. Y más aún si a eso le sumamos que los muchachos de Promethean aseguran que no hay una sola manera de recorrer los lugares y que el título va a crear una nueva sensación en el jugador en cuanto a estrategia y libertad de movimientos y acciones.

Las armas a nuestra disposición tampoco serán pistolas letales o bazookas destructivas sino armas de espionaje e infiltración de las más modernas. Dardos, ballestas, trampas y cloroformo, además de ítems de última tecnología como los anteojos de vista termal, un holograma que moldea una sombra falsa para despistar a los guardias y radares, entre muchos otros cachivaches afines. Promethean asegura que es más fácil matar a alguien que dejarlo fuera de combate, y eso es lo que quieren demostrar aquí. Porque el cloroformo duerme a una persona por una cantidad X de tiempo, pero es seguro que en nuestro ir y venir nos vamos a cruzar con el mismo que dormimos hace un ratito caminando espabilado y, para peor, enojadísimo el loco. Además, para dejarlo fuera de combate debemos acercarnos peligrosamente al objetivo. La Inteligencia Artificial de los tipos que resguardan los tesoros artísticos variará según el rango. Pero prometen que estará a la medida de las circunstancias, siendo la de nuestro ladrón adversario la más alta de todas.

Las opciones Multiplayer parecen ser de la divina hostia. Head-to-head Mode, robo basado en equipo, y un modo "capture the art" (un juego de palabras con "capture the flag").

¿Gustó? Bueno, a nosotros también, pero al igual que ustedes vamos a tener que esperar hasta la primavera de 2001 para verlo en acción. Además de estar disponible para Dreamcast, Picassio verá la luz también como versión para PlayStation 2, compartiendo gran parte del cifrado.



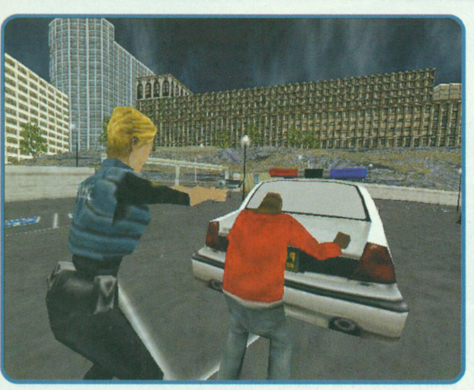






World´s Scariest Police Chases

Desarrollado / Distribuido por: Teeny Weeny Games / Fox Interactive
Género: Autos
Fecha de Salida: Finalizando la primavera
Información en Internet: www.foxinteractive.com



Por Maximiliano Ferzzola

Cuántas veces nos hemos colgado con los documentales que pasa el Discovery! Yo ya me sé la vida de casi todos los Serial Killers del mundo, conozco el ciclo reproductivo de la mariposa asiática, tengo una opinión formada de quién ganaría la pelea Gorila Vs. León y me avivé de cómo los policías logran rastrear droga en los cargamentos aduaneros. Ah, sí, son muy educativos estos documentales. Pero si hay un serial que nunca voy a olvidar, es ése en donde los milicos persiguen cacos a toda velocidad por las calles atestadas de autos por algún rincón de EE.UU. Me acuerdo de la grabación casera de un chabón que, re sacadito, se robó un tanque de guerra y aterrorizó una pequeña población, causando la total devastación a su paso hasta que la Ley vino a poner las cosas en orden (y me arruinaron la diversión) justo cuando el tipo estaba por tirar un bazookazo contra un puente. Toda mi vida estuve esperando un juego como éste, y mientras me entretenía con Grand Theft Auto. Pero vamos a ver de qué la va este juego. Para empezar, World´s Scariest Police Chases (la serie) es uno de esos híbridos entre documental, tomado por la cámara, y grandes dosis de morbo encubierto bajo un estandarte de intelectualidad que se emite por Fox no sé que días. Deadly Pursuit es el subtítulo que la gente de Fox Interactive ha adoptado para llevar esta serie al mundo de los juegos de video.



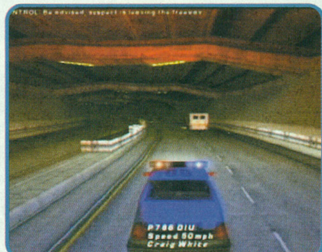
El juego en sí no va a dejar de ser una especie de Driver o Grand Theft Auto pero, esta vez, con grandes dosis de realismo y con posiciones de cámara que se asemejarían a las que podemos ver en TV. En Deadly Pursuit tomaremos el rol de uno de esos policías, que en nada se parecen a los de las películas, que comen roscas todo el día y lo único que quieren es jubilarse y retirarse de las calles. Pero, por esas cosas que tiene la vida, ahora les tocará vivir una de esas experiencias automovilísticas que los lleva cada vez un poquito más al borde de la locura (¿no será mucho?). En fin, serán 50 misiones en el Modo Historia donde deberemos perseguir a los chicos malos, escoltar gente importante, patrullar lugares, etcétera.

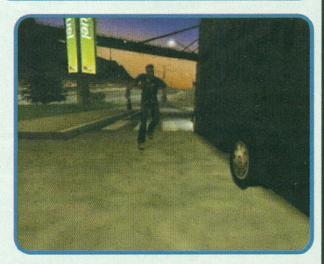
Pero, y ésta va a ser la parte más jugosa, además vamos a poder acceder a 15 misiones jugando como los desacatados que osan violar las leyes de tránsito y salirse con la suya. Lo más copado del juego es que por auto habrá dos roles a ocupar: Uno será el de conductor y el otro el del loquito ése que se asoma por la ventana para disparar contra los malosos. Estos roles podrán ser controlados por un solo jugador a la vez o, en el modo para dos jugadores, uno podrá controlar el auto, mientras el otro dispara. World´s Scariest Police Chases: Deadly Pursuit también presentará otros modos de juego, como ser el famoso Deathmatch, otro de policías contra ladrones en Multiplayer y un Modo Racing (de carreras, bah) Las armas a nuestra disposición no son moco de pavo: 9 mm, granadas, armas antitanques, rifles de asalto y otras de esas cosas que escupen acero y que matan al contacto.

Claro, es lógico que puedan pensar que esto de adaptar un famoso Show de Televisión suene medio a choreo (de hecho... creo que lo es) pero aparte de las cámaras que estarán en posiciones similares al Show (o sea, en la mano de un borracho luego que un tractor lo pasó por encima) el juego contará con las narraciones del Sheriff John Bunnel (!?)

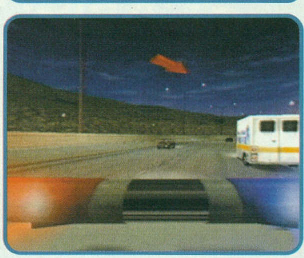
No, la verdad es que si Teeny Weeny Games se pone las pilas, ésta puede ser una buena licencia, pero... ¿por qué tengo la duda que será totalmente desaprovechada? Hmmm... no sé, habrá que esperar un par de meses para ver si estoy en lo cierto.

Mientras tanto, habrá que seguir viendo documentales nomás. *C'est la vie.*











Time Splitters

Desarrollado / distribuido por: Free Radical Design / Eidos
Género: Arcade 3D de tiros en 1ª persona   Fecha de Salida: Noviembre 2000
Información en Internet: www.eidos.com

Por Maximiliano Ferzzola

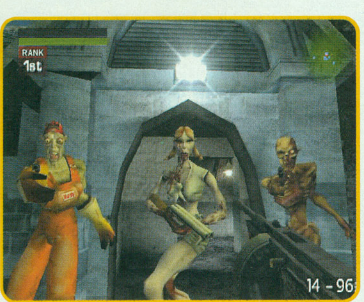
Time Splitters lleva una enorme carga sobre sus hombros. No sólo porque gran parte del equipo que se encuentra a cargo de este proyecto, un shooter 3D en primera persona, es el mismo que fue responsable de joyas para Nintendo 64 como lo son GoldenEye y Perfect Dark, con todas las expectativas que eso genera, sino también porque tiene el objetivo de, y de una buena vez y por todas, mostrarnos el verdadero potencial de la nueva máquina de Sony, PlayStation 2. Además, y como si fuera poco, éste será uno de los títulos que acompañen el lanzamiento de la hermana mayor de la Play en USA y debe, como el amor a primera vista, cautivar a aquellos que están en la indecisión sobre qué máquina comprarse. Time Splitters será, entonces, una importante batalla en lo que aquí nos gusta llamar... La Guerra de las Consolas.

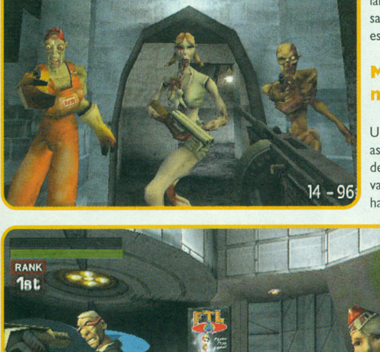
Tiritos y bichos feos

Free Radical Design tiene toda una tarea titánica por delante y, para ella, eligió el género para el que más maña se da: Arcades 3D. Como su nombre bien lo describe, en este shooter iremos avanzando entre niveles que se suceden en diferentes momentos de la historia, todo con un toque de terror clase B, ése que tanto nos gusta a todos los fanáticos del género Survival. Todo comienza allá por 1935 y se sucede hasta el no tan lejano 2035, en una encarnizada lucha contra el mal. No debemos asombrarnos si comenzamos batallando contra gangsters mutantes zombificados y terminamos luchando contra una raza de alienígenas que desea conquistar el planeta empuñando poderosas armas láser. Por supuesto, cada fecha histórica presentará el armamento característico y los enemigos típicos de aquellos entonces. Por las fotos que nos alcanzaron los muchachos de Eidos, vemos que Free Radical Design va por el buen camino. Los modelos, diseños y texturas de los personajes y del mundo que nos rodea lucen espectaculares. Y, como tuvimos la oportunidad de ver un video del juego en acción (en una etapa muy adelantada aunque no terminada), sabemos que la acción va a estar garantizada.











Multiplayer a medida

Una de las cosas que quiere asegurar David Doak (cabeza del grupo de diseñadores) es el valor de rejugabilidad y para ello han diseñado unos modos Multiplayer que aseguran dejar boquiabierto al más escéptico de los escépticos. Hasta cuatro personas podrán matarse en una misma máquina (con el sistema de pantalla partida) sin que la cosa se arrastre. Pero, además de los ya clásicos modos Multiplayer: Deathmatch, Capture the Flag y otros conocidos por los fanáticos del género, se agregará un Editor que permitiría diseñar, con gran facilidad, los niveles del modo Deathmatch a nuestro gusto (algo que hasta hace poco sólo podían hacer los poseedores de una PC).

Definitivamente, la cosa promete. Así que, si los poseedores de la vieja Play se quedaron amargados por Gun Survivor, pero les gustó Medal of Honor, estén al tanto de este juego que pretende ser la amalgama perfecta entre ambos.





N I N T E N D O
GAMECUBE

Por Santiago Videla

Lógicamente, la decisión por parte de Nintendo de terminar con todo el misterio que giraba alrededor de lo que sería su consola de última generación es el tema más importante de este mes y aquí les vamos a contar cuáles son los planes de la gente de la gran N para intentar pisar firme en el mercado de las nuevas consolas.



Ni Dolphin ni StarCube...

Ya mundialmente conocidos por sus decisiones de último momento, era de esperarse algo así de Nintendo, ya que lo que en un principio comenzó conociéndose como Dolphin y luego pasó a llamarse StarCube, finalmente verá la luz bajo el nombre Game Cube... así de simple.

Durante la exposición Space World, que se llevó a cabo a principios de mes, por primera vez se exhibieron en público una serie de demos mostrando la capacidad de la consola, que a decir verdad dejaron muy conformes a todos los presentes, que hace rato estaban impacientes por ver cómo sería la entrada de Nintendo en esta guerra de las consolas que recién está empezando.

Según lo que se mostró en Space World y a juzgar por las especificaciones y algunas de las características de la máquina, todo parece indicar que esta vez Nintendo ha aprendido de los errores que hicieron posible que en la generación anterior de consolas (que todavía sigue muy vigente), Sony le arrebatara el liderazgo que hasta ese entonces había conseguido gracias a sus inigualables consolas de 8 y 16 bits (Nes y Super Nes).



Recordemos que en el momento en que la N64 y la PlayStation eran la novedad, los elevados costos de desarrollo y lo difícil que resultaba hacer juegos para la consola de Nintendo hicieron que algunas (por no decir casi todas) las compañías importantes, como por ejemplo Namco, Square, Capcom, Electronic Arts y otras, abandonaran a Mario para darle su respaldo a la máquina de Sony, que además de ofrecer costos de desarrollo considerablemente menores, resultaba más accesible a la hora de hacer juegos, lo que fue una de las claves del gran éxito que incluso hoy la mantiene en los primeros lugares.

Actualmente, Nintendo está poniendo un énfasis muy especial en resaltar que a pesar de la avanzada tecnología que usará la Game Cube, su hardware será lo suficientemente accesible como para que desarrollar juegos para esta máquina no sea un trabajo tan complicado para las compañías interesadas y con esto están haciendo en forma indirecta una clara referencia a uno de los principales problemas que tiene su principal competidor, o sea la PlayStation 2.

Lo más importante es que supuestamente esta nueva consola utilizará un formato muy similar al DVD (en caso de que no sean los DVD comunes) gracias al cual los

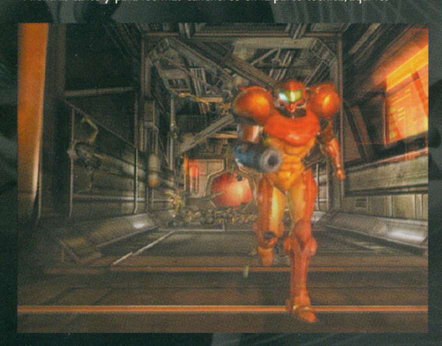


costos de desarrollo y producción no serán tan elevados como sucedía en el caso de los prácticamente obsoletos cartuchos, lo que tal vez logre persuadir a muchas compañías para que vuelvan a las filas de Nintendo.

Claro que para esto también será necesario que Nintendo cambie su política interna, especialmente que replantee algunos de los excesivos requerimientos que exige a las empresas interesadas en hacer juegos para sus máquinas, ya que en tiempos pasados ésta ha sido otra de las razones que ha auyentado a muchos desarrolladores.

No es ninguna novedad que Nintendo posee algunas de las licencias más exitosas de la historia, pero ante los notables avances que se están produciendo en materia de juegos, sin el apoyo de firmas como Konami, Namco, Capcom o Electronic Arts (por nombrar algunas de las más importantes) será difícil que puedan con una competencia tan feroz como la que se vendrá cuando máquinas como la Play 2 o la X-Box se instalen en el mercado, por lo que esperamos que esta lección también les haya servido de algo.

Mientras tanto y para los más cancheros en la parte técnica, aquí les mostramos algunas de las especificaciones de la Game Cube, que a pesar de no ser definitivas sirven para hacerse una idea de lo que se viene.



Estas son algunas de las primeras especificaciones dadas a conocer, pero es muy probable que muchas de estas cosas cambien en la versión final, especialmente si tenemos en cuenta que la fecha fijada para el lanzamiento de esta máquina en Japón es el 21 de Julio de 2001, mientras que su versión americana recién aparecerá con suerte alrededor del mes de octubre del mismo año (un año después que la PlayStation 2).

De todo lo que se ve en el diseño de la consola, el candidato más firme a ser reemplazado o removido, según nuestra opinión, es la bizarra manija que tiene en la parte de atrás, ya que aunque está para facilitar su transporte, una máquina de este tamaño no es lo que se diría portátil.

Al igual que en los controles de PlayStation, el pad de la Game Cube cuenta con dos controles análogos y función "Rumble" (vibración) incorporada, y aunque la disposición de sus distintos botones y controles pueda llegar a ser muy práctica, a simple vista es bastante no parece de lo más cómodo, pero

Especificaciones técnicas de la Game Cube

- ***Microprocesador:*** IBM Power PC "Gekko" de 405 MHz de velocidad
- ***Capacidad del CPU:*** 925 DMIPS
- ***Frecuencia del reloj:*** 202.5 MHz
- ***Memoria principal:*** 24 MB de 10 ns o menos (1T-SRAM)
- ***Ancho de banda de la memoria principal:*** 3.2 GB/seg
- ***Ancho de banda del Bus interno:*** 1.6 GB/seg
- ***Cache interno de nivel 1:*** 32 KB para instrucciones y 32 KB para datos (8 vías)
- ***Cache interno de nivel 2:*** 256 KB (2 vías)
- ***Cache para texturas:*** 1 MB (5ns)
- ***Capacidad de procesamiento de video:*** Entre 6 y 12 millones de polígonos por segundo, siempre dependiendo de la complejidad de los modelos, texturas, etc.
- ***Ancho de banda para lectura de texturas:*** 12.8 GB/seg
- ***"Embeded Frame Buffer":*** 2 MB
- ***Z Buffer:*** 24 bits
- ***Funciones del procesador de imagen:*** Niebla, transparencias, anti-aliasing, alpha blending, soporte para multi texturas, bump mapping, environment mapping, MIP map, bilinear filtering, descompresión de texturas en tiempo real (S3TC), etc.
- ***Procesamiento de sonido:*** 16 bits DSP
- ***Memoria para instrucciones (audio):*** 8 KB RAM + 8 KB ROM
- ***Memoria para datos (audio):*** 8 KB RAM + 4 KB ROM
- ***Frecuencia del reloj (audio):*** 101.25 MHz
- ***Cantidad de canales:*** 64
- ***Características de la unidad lectora:*** Todavía no ha sido confirmado, pero lo que se sabe hasta ahora es que se trataría de un lector de 16X, que utiliza un sistema especial llamado CAV (Constant Angular Velocity), con una velocidad de transferencia de 128 ms (25MB/s)
- ***Tipo de discos que soporta:*** Esto tampoco ha sido confirmado, pero aparentemente sería un disco con un formato especial, producido en exclusiva para Nintendo por la firma Matsushita, basado en la tecnología de discos ópticos fabricados por esta compañía.
La capacidad de estos discos sería de 1.5 gigabytes y todavía no se sabe si soportará los formatos DVD y audio.
- ***Salidas que incluye la consola:*** 4 ports para controles, 2 entradas para Digicards (Memory Card), 1 salida para audio y video digital, 1 salida para audio y video análogo, 2 ports seriales de alta velocidad, 1 port paralelo de alta velocidad.
- ***Dimensiones:*** 150 mm de ancho por 110 de alto, por 161 de largo.

Sus accesorios

1.- Pad Inalámbrico 2.- Cable Link 3.- Conexión con dos Game Boy Advance 4.- Modem telefónico 5.- Memory Card de 64 Mb 6.- Modem para líneas de banda ancha para conexiones de alta velocidad (cablemodem y misceláneos).

como todo, primero habrá que probarlo, y para dar un veredicto final sobre esto todavía falta bastante.

Durante la expo Space World también fueron anunciados una serie de accesorios que estarían disponibles desde el momento de la salida de la Game Cube al mercado, entre los que figuran las Memory Cards, también conocidas como Digicard, controles inalámbricos, cables para conexión con sistemas de video digital, un modem que en un principio sería de 56k; también fue anunciada una tarjeta de expansión que llevaría la memoria de la máquina a 64 MB, y se llegó a decir que este accesorio podría reemplazar a un eventual disco rígido, aunque al poder tener acceso a Internet, es casi previsible que tarde o temprano los rígidos serán algo prácticamente obligatorio en cualquier máquina con capacidad de acceder a la red.

Para más adelante (aunque no se sabe exactamente para cuándo) está proyectado un módem de banda ancha, que nos permitiría usar la consola con servicios como cable modem y todo tipo de conexiones de alta velocidad.

Con respecto a los juegos, según lo comentado por Nintendo, por lo menos habrá 5 títulos listos para el momento del gran debut, pero en ningún momento se dieron detalles específicos sobre cada uno de ellos.

Durante la presentación de la máquina fue emitido un video en el que se vieron secuencias en las que aparecían algunos de los más conocidos personajes y juegos de Nintendo (Luigi, Zelda, Metroid y como no podía ser de otra forma... Pokémon), que hacen sospechar que al menos uno de ellos terminará saliendo junto con la máquina... después de todo, ¿qué sería de un lanzamiento de Nintendo sin alguno de sus conocidos personajes desde el vamos?

A esto se le sumaron algunas secuencias de un nuevo juego (por ahora sin nombre) de Star Wars, con una onda muy parecida a la de Rogue Squadron, que se veía bastante bien encaminado y, a juzgar por lo que se mostró, es muy posible que éste sea uno de los primeros títulos disponibles para esta máquina.

Pero esto no termina aquí, porque Nintendo también presentó en forma oficial otro aparatito, que casi con seguridad arrasará el mercado ni bien salga a la venta. Este nuevo chiche es nada menos que el tan esperado Game Boy Advance.





El nuevo niño mimado de Nintendo

Indudablemente, no es ningún secreto que en materia de consolas portátiles Nintendo por el momento no tiene rivales, ya que ni siquiera SNK logró moverle el piso a pesar de tener una máquina muy superior a los Game Boy y Game Boy Color como es la Neo Geo Pocket.

Game Boy Advance es la primera consola portátil con un microprocesador de 32 bits, que entre otras cosas le permiten usar gráficos con un nivel de detalle nunca visto en una máquina de estas dimensiones.

En cierta forma, esta pequeña maquinita fue la estrella del show no sólo porque su lanzamiento será mucho antes que el de la Game Cube, sino porque logró resultar mucho más impresionante de lo que se esperaba en un principio.

A pesar de su reducido tamaño, Game Boy Advance tiene una pantalla de LCD considerablemente más grande que la de los anteriores Game Boy, que además tiene una excelente definición e incluso su imagen es mucho más nítida de lo que normalmente estamos acostumbrados a ver, incluso con poca iluminación.



Con tan sólo 2 pilas alcalinas del tipo AA, esta consola nos garantiza unas 20 horas de juego continuo, lo cual está más que bien si tenemos en cuenta las características del aparato.

Durante la exhibición, también se mostraron funcionando las versiones finales de diez de los 40 juegos que aseguran estarán a la venta en el momento del lanzamiento del Game Boy Advance, que será el 21 de marzo del año próximo en Japón, mientras que en el resto del mundo recién aparecerá el 21 de julio del mismo año.

De estos juegos, el que más llamó la atención, además de la nueva versión de Mario Kart, fue un RPG llamado Ougon no Taiyou (que será conocido en su versión americana como The Golden Sun) y que, con gráficos comparables a títulos como Legend of Mana de PlayStation, logró demostrar claramente el inmenso potencial de la pequeña maquinita.

Según se sabe, entre los títulos prometidos para la fecha del lanzamiento también está una nueva versión de Silent Hill, uno de los más exitosos clásicos hechos por Konami, por lo que habrá que estar muy atentos.

Otra de las importantes novedades que introducirá el Game Boy Advance es la posibilidad de interactuar con la futura Game Cube, por medio de un cable que nos permitirá conectar ambas máquinas entre sí, para intercambiar información, acceder a opciones especiales de los distintos juegos para ambas consolas y quién sabe qué otras cosas más.



Por otro lado, también se hicieron comentarios sobre un accesorio que saldrá a la venta un poco más adelante, que permitirá conectar el Game Boy Advance con un teléfono celular, con lo que en un principio nos daría la posibilidad de mandar o recibir e-mails y se habló de que hasta en un futuro no muy lejano podríamos usarlo para jugar juegos online.

Entre otros accesorios, también estarán los ya clásicos cables de Link, para poder conectar los Game Boy Advance entre sí y poder jugar a varios juegos en modo Multiplayer.

En la parte de audio, no habrá demasiadas novedades y el sistema será bastante similar al de los Game Boy comunes.

Lo mejor de todo es que está confirmado y comprobado que el Game Boy Advance será compatible con los juegos de Game Boy y Game Boy Color, lo que nos garantiza que el éxito de esta consola está prácticamente asegurado desde el primer momento.

Pasando a la parte técnica, abajo tienen las especificaciones del nuevo Game Boy, para los interesados en el tema.

En resúmen

Si bien todavía falta bastante para que veamos a la Game Cube definitiva, esta nueva consola de Nintendo es una apuesta más que interesante, por lo que habrá que tenerla muy en cuenta en un futuro no muy distante.

Con una competencia tan fuerte como la que se verá cuando la Play 2 y la X-Box se instalen en el mercado mundial, esta vez Nintendo estará forzada a ponerse las pilas muy en serio si es que piensa apuntar a lo más alto del mundo de las consolas.

En su mayor parte, la estrategia que Nintendo está adoptando para su Game Cube, no sólo se basa en las virtudes de la consola, sino que también apunta a las debilidades de sus rivales a fin de captar la atención de las principales compañías que producen juegos. Si lo logra, la batalla por ver cuál máquina se queda con la corona de las consolas de última genetración estará más que peleada.

Especificaciones técnicas del Game Boy Advance

- ***Microprocesador:*** RISC de 32 bits
- ***Memoria:*** 256k WRAM + 96k de VRAM y 32k de WRAM, para el CPU
- ***Pantalla:*** Display Color de LCD del tipo TFT Reflective
- ***Dimensiones de la pantalla:*** 40,8 mm de alto, por 61,2 mm de ancho
- ***Resolución máxima:*** 240x160 puntos
- ***Capacidad de colores:*** 65.000 colores simultáneos de una paleta de 16.2 millones de colores
- ***Capacidad de los cartuchos:*** 256 Mbits como máximo en el formato Game Boy Advance
- ***Dimensiones del aparato:*** 80 mm de alto, por 135 mm de largo, por 25 mm de ancho
- ***Peso aproximado:*** 140 g
- ***Alimentación:*** 2 pilas alcalinas del tipo AA, con una duración promedio de 20 horas de uso constante.
- ***Accesorios:*** Por ahora sólo está confirmado el cable de link con posibilidad de conectar hasta 4 Game Boy Advance entre sí.



Un año después que la consola de Sega fuera lanzada, una impresionante cantidad de títulos la convierten en una de las mejores máquinas disponibles para jugar. En Next Level pensamos que era tiempo de hacer un resúmen de todos los juegos que salieron hasta hoy.

4 Wheel Thunder
Compañía / Distribución: Kalisto / Midway
Revisado en: Next Level 20 — Puntaje: 73%

¡Un juego con una velocidad increíble! Y, a pesar de sus defectos, este arcade de carreras con camionetas gigantes es bastante recomendable para los fans del género.

Aerowings
Compañía / Distribución: CRI Research Institute
Revisado en: Next Level 7 — Puntaje: 77%

El primer simulador para la máquina de Sega. Pura precisión y habilidad. Los combates brillan por su ausencia, pero las pruebas son todo un reto.

AeroWings 2
Compañía / Distribución
CRI / Crave
Revisado en: ND — 80%

Esta segunda parte, increíblemente superior a su antecesor, incluye desde dog-fights a las increíbles pruebas de vuelo a la que el juego nos someterá. El engine está exprimido al máximo y realmente nos encontraremos (según el avión que seleccionemos) con una variada gama de movimientos y maniobras a realizar con resultados sorprendentemente realistas. Recomendado aún para los que consideren que este tipo de juegos no son para ellos.

Airforce Delta
Compañía / Distribución: Konami / Konami
Revisado en: ND — Puntaje: 70%

Uno de los juegos del lanzamiento de la máquina resultó ser una interesante mezcla de arcade de vuelo con pizcas de simulador. Ideal para émulos de Tom Cruise en Top Gun.

Armada
Compañía / Distribución: Metro3D / Metro3D
Revisado en: ND — Puntaje: 72%

Armada es lo más parecido al Star Control de PC que se puede encontrar en una consola. Una buena mezcla de arcade espacial con dosis justas de estrategia.

Blue Stinger
Compañía / Distribución: Climax Graphics / SEGA
Revisado en: Next Level 7 — Puntaje: 69%

¡Otro Survival Horror con delirios de grandeza! Sangre a borbotones, bichos feos y destrucción masiva en un juego del montón que sólo gustará a los fanas del género.

Bust a Move 4
Compañía / Distribución: Taito / Acclaim
Revisado en: Next Level 20 — Puntaje: 72%

Mejor conocido como Puzzle Bobble 4, esta cuarta parte de la saga no aporta realmente nada que no hayamos visto antes, pero no por eso deja de ser divertido.

Carrier
Compañía / Distribución: Jaleco / Jaleco
Revisado en: Next Level 15 — Puntaje: 79%

Un futuro que se cae a pedazos, grupos terroristas que atentan contra la paz mundial y un misterio que resolver. Otro Survival con reminiscencias a lo RE.

CART Flag to Flag
Compañía / Distribución: SEGA Entertainment
Revisado en: ND — Puntaje: 60%

Juego de carreras bastante precario que solo interesará a los fanáticos de este tipo de competencia. Más allá de esto, ni los gráficos ni la jugabilidad nos brindarán nada del otro mundo.

Centipede
Compañía / Distribución: Hasbro Interactive
Revisado en: ND — Puntaje: 49%

Esta terrorífica "nueva" versión del clásico de Atari ya nos había atormentado en PSX y también en PC. Esta versión de DC no cambia en nada el sabor amargo que nos deja en la boca tras segundos de jugarlo.

ChuChu Rocket
Compañía / Distribución: Team Sonic / SEGA
Revisado en: Next Level 5 — Puntaje: 77%

Uno de los mejores juegos de ingenio que se pueden conseguir hoy por hoy en la máquina de Sega. Guiá a los ratoncitos hasta la salida con un estilo muy similar a Lemmings.

Crazy Taxi
Compañía / Distribución
SEGA / SEGA
Revisado en: NL 14 — 89%

¿Quién dijo que ser tachero era aburrido? Una perfecta conversión de la versión de los fichines que es una compra obligada para cualquier afortunado poseedor de una Dreamcast. Llevá y traé pasajeros de un lado para el otro sin que se te acabe el tiempo y sin destrozar el tacho para ganarte unos pesitos en uno de los juegos más frenéticos y adictivos que existen para esta plataforma. Una de las apuestas fuertes de Sega para el despegue de su consola. ¡Imperdible!

Dead or Alive 2
Compañía / Distribución: TECMO / TECMO
Revisado en: Next Level 5 — Puntaje: 81%

Un arcade de peleas que nos decepcionó un poco. ¡Es que a Soul Calibur no hay con qué darle! De todas maneras está muy bueno, con unas minitas que son una delicia.

Draconus
Compañía / Distribución: Treyarch Invention / Crave
Revisado en: Next Level 20 — Puntaje: 85%

De los realizadores de Die by the Sword nos llega esta aventura de épicas dimensiones en donde la sangre, las espadas, la magia y el honor son el principal atractivo. ¡Recomendadísimo!

Dynamite Cop 2
Compañía / Distribución: SEGA / SEGA
Revisado en: Next Level 7 — Puntaje: 71%

Piña va piña viene. Con esta conversión directa de los fichines, Sega nos demuestra que cuando falta creatividad, la tecnología es un buen arma.

Ecco the Dolphin
Compañía / Distribución
Appaloosa Interactive
Revisado en: NL 20 — 84%

El primer título de Ecco se pudo ver en la Mega Drive, la máquina de Sega, allá por los 16 bits. Desde aquel entonces ya rebozaba originalidad y buen gusto. Pero lo que han logrado con este título es para quedarse boquiabiertos. Ecco se mueve con una naturalidad que conmueve y las texturas son cosa de locos, realmente estamos buceando un ambiente acuático. En esta ocasión, debemos salvar nuevamente la tierra de unos terribles invasores en esta increíble aventura submarina.

ECW: Hardcore revolution
Compañía / Distribución: Acclaim / Acclaim
Revisado en: Next Level 15 Puntaje: 69%

No hay Undertakers, no hay Mankinds, ni Rocks. Los personajes carecen de personalidad. Pero la parte técnica del juego es sorprendente. ¡Pegá, loco, pegá!

E.G.G.
Compañía / Distribución: Birthday / Vatical Ent.
Revisado en: ND Puntaje: 60%

Aunque te gusten los juegos de rol, a esta altura tenés otras opciones (aunque no demasiadas) más potables que este juego, bastante pobre por cierto, lanzado cerca del nacimiento de la consola.

Evolution
Compañía / Distribución: Sting / Ubi Soft
Revisado en: ND Puntaje: 69%

Un juego de rol potable pero que tampoco es la gran cosa. Tiene detalles pasables aunque la ejecución es la tradicional de los RPG de medio pelo. Únicamente si no tenés una PSX y te estás muriendo por un RPG ¡ya!

Evolution 2
Compañía / Distribución: ESP / Ubi Soft
Revisado en: Next Level 20 Puntaje: 55%

Una irónica "involución" del género de los RPG. Gráficos alucinantes y sonidos copados. Pero más de lo mismo. Muy repetitivo, aburrido y casi mediocre.

Expendable
Compañía / Distribución: Rage / Infogrames
Revisado en: ND Puntaje: 59%

Un arcade que es tiro y más tiros hasta el final. Aunque parece divertido, a la media hora los que nos queremos pegar un tiro somos nosotros mismos. Lindos efectos y entretenido. Pero sólo por un rato.

F1 World Grand Prix
Compañía / Distribución: Video Systems Co. / Sega
Revisado en: ND Puntaje: 70%

Un juego de Formula 1 muy bueno pero que se queda en las buenas intenciones por muchos lados. Aunque es una opción potable esperamos de la Dreamcast algo más que un clon genérico de los clásicos de F1 de todos los tiempos.

F1 Championship 99
Compañía / Distribución: Video System USA
Revisado en: ND Puntaje: 88%

El mejor simulador de carreras de Fórmula 1 para Dreamcast que deleitará a los fanas del género y que seguramente gustará a los que no lo son tanto.

Fighting Force 2
Compañía / Distribución: Core / Eidos
Revisado en: ND Puntaje: 29%

El clásico rompo todo a las piñas que impuso Final Fight regresa en esta continuación de la momia que fue Fighting Force. Eso sí, ahora es una momia en una máquina de última generación.

Fur Fighters
Compañía / Distribución
Acclaim / Bizarre Creations
Revisado en: ND 63%

¡Un FPS (shooter en primera persona) que no es en primera persona! Loco, loco ¿no? Los Fur Fighters son unos animalitos veteranos en el arte de la guerra que se ven forzados a rescatar a su familia de las garras de un malvado felino con ansias tiránicas de conquista mundial. Un juego que, sin ser una maravilla, puede resultar agradable. Nada más.

Gauntlet Legends
Compañía / Distribución: Midway / Midway
Revisado en: Next Level 20 Puntaje: 78%

Una excelente conversión de la versión de los Arcades. Elegí tu guerrero y combatí horda tras horda de monstruosidades en pos de la victoria y la diversión. Muy adictivo.

GigaWing
Compañía / Distribución: CAPCOM / CAPCOM
Revisado en: Next Level 5 Puntaje: 48%

Un arcade de navecitas que decepcionó a la mayoría de los fanas del género. Nada original, gráficos mediocres y una dificultad que roza lo imposible.

Grand Theft Auto 2
Compañía / Distribución: Take Two Interactive
Revisado en: Next Level 18 Puntaje: 86%

Violencia, velocidad, anarquía, sangre, destrucción a tu paso... y todas esas cosas que hicieron famosa a la primera parte son elevadas a la máxima potencia en esta nueva entrega.

Gundam 0079 Side Story
Compañía / Distribución: Bandai / SEGA
Revisado en: ND Puntaje: 82%

Un impresionante simulador en el que nos toca manejar a uno de los robots más famosos de las series de dibujos animados japoneses. ¡Recomendado!

Hidden & Dangerous
Compañía / Distribución
Illusion Softworks / Take 2
Revisado en: ND 89%



Cuando en la redacción probamos esta pequeña maravilla en PC quedamos totalmente enganchados durante semanas hasta completarlo en forma cooperativa, sin dudas, el modo más entretenido que este juego poseía en aquella versión. Aunque en DC solo es posible jugarlo de a uno a la vez, este juego (similar aunque en muchos aspectos, superior) a Rainbow Six o Rogue Spear, no deja de ser una increíble gema que tan solo perdió un poco de brillo.

House of The Dead 2
Compañía / Distribución: Midway / Midway
Revisado en: Next Level 10 Puntaje: 91%

Uno de los primeros títulos en aprovechar la capacidad de la Dreamcast. La conversión exacta (y más) de la versión de los fichines en donde destrozamos zombies a lo bobo.

Hydro Thunder
Compañía / Distribución: Eurocom/ Midway
Revisado en: Next Level 11 Puntaje: 79%

Un muy buen trabajo de la gente de Eurocom a la hora de trasladar este fichín yanqui de carreras de lanchas al mundo de las consolas. Aún con sus fallas es muy divertido.

Incoming
Compañía / Distribución: Rage / Infogrames
Revisado en: ND Puntaje: 69%

Otro juego que es puro tiro y efectos especiales (no por nada son los mismos creadores de Expendable) pero éste es mucho más divertido y lleno de efectos especiales interesantes. Nada del otro mundo pero se deja jugar.

Industrial Spy
Compañía / Distribución: Nec / Ufo
Revisado en: ND Puntaje: 15%

I de industrial, insoportable. Nuestra misión consiste en cumplir varias misiones a lo "Misión Imposible", sin dormirnos en el intento. Imposible.

Jeremy McGrath Supercross 2000
Compañía / Distribución
Acclaim / Acclaim
Revisado en: ND 51%

En esta oportunidad Acclaim se preocupó más en incluir en su juego el nombre de un famoso motociclista estadounidense que en la parte técnica del juego en sí. Malas animaciones, un engine de lo peorcito que se haya visto y varios problemitas más hacen de este Jeremy McGrath 2000 un título totalmente olvidable y que pasará al olvido en poco y nada de tiempo. Eso sí, tiene un editor para hacer nuestras propias pistas, pero eso no es suficiente para salvarlo.

Jojo's Bizarre Adventure
Compañía / Distribución: CAPCOM / CAPCOM
Revisado en: Next Level 18 Puntaje: 73%

Aunque Jojo´s sea un juego de pelea en 2D resulta ser un título bastante atípico y más viniendo de Capcom. Una buena opción para fanas.

King of Fighters 99

Compañía / Distribución: SNK / SNK
Revisado en: Next Level 8 Puntaje: 71%

El primer título de la conocida serie de peleas de SNK para Dreamcast. A pesar que no es un mal juego no aprovecha al máximo las posibilidades de la consola.

MagForce Racing

Compañía / Distribución: VCC Team De / Crave
Revisado en: ND Puntaje: 29%

Este juego que intenta ser una especie de Wipeout moderno parece una carrera de zapatillas. Y de zapatillas de mala calidad. Realmente detestable, el GD-ROM no sirve ni como apoyavasos.

Maken X

Compañía / Distribución
Atlus / Sega
Revisado en: ND
80%

Un shooter de lo más original y con diseños de personajes muy peculiares, con varios finales diferentes y la posibilidad de cambiar varias veces de cuerpo, momento en el cual adquirimos además todos sus poderes especiales. Gráficos detallados y bien definidos, gran ambientación, espectacular trama que incluye a Dios, el Diablo y una conspiración al mejor estilo X-Files. Buena música. Lo malo es que es un poco corto y no muy difícil de terminar que digamos.

Marvel vs Capcom

Compañía / Distribución: CAPCOM / CAPCOM
Revisado en: Next Level 5 Puntaje: 84%

La primera conversión de la saga versus para Dreamcast y en la que Capcom se pudo dar el lujo de hacerla idéntica a la de los arcades. ¡Un título excelente!

Marvel vs Capcom 2

Compañía / Distribución: CAPCOM / CAPCOM
Revisado en: Next Level 19 Puntaje: 94%

IMPRESIONANTE es poco para empezar a describir este juego de peleas que no necesita ninguna presentación. El mejor título de la saga Versus de Capcom. Sin más.

MDK 2

Compañía / Distribución: Interplay / Bioware
Revisado en: Next Level 18 Puntaje: 95%

Sencillamente una obra maestra de acción en 3D que no puede faltar en la colección de ningún videojugador. No jugarlo es un crimen.

Monaco Grand Prix

Compañía / Distribución: Ubi Soft / Ubi Soft
Revisado en: Next Level 10 Puntaje: 81%

Modos de arcade y simulación se complementan con unos gráficos más que decentes para la primera gran simulación de fórmula 1 en la historia de la Dreamcast.

Mortal Kombat Gold

Compañía / Distribución: Midway / Midway
Revisado en: Next Level 10 Puntaje: 52%

Mortal Kombat Gold es una "expansión" de Mortal Kombat 4. Pocas novedades y un sistema de juego igual al anterior. Un choreo total.

Mr. Driller

Compañía / Distribución: Namco / Namco
Revisado en: ND Puntaje: 72%

Una especie de remake del clásico de Namco, Dig Dug. Mr. Driller es juego de ingenio demasiado adictivo y dinámico. ¡Muy bueno!

NBA 2K

Compañía / Distribución: SEGA / Visual Concepts
Revisado en: Next Level ND Puntaje: 86%

El mejor simulador de básquet para la Dreamcast, sin lugar a dudas. Muy buen nivel de detalle y realismo. ¡Como en la tele!

NBA Showtime

Compañía / Distribución: Midway Games Inc.
Revisado en: ND Puntaje: 72%

Un upgrade del viejo NBA Jam para las nuevas tecnologías. Mejores gráficos, más lindos soniditos pero, en esencia, más de lo mismo.

NFL 2K

Compañía / Distribución: Sega Sports / Sega
Revisado en: Next Level 10 Puntaje: 91%

Uno de los mejores juegos del lanzamiento fue este sim de fútbol, por desgracia no soccer sino americano. Igualmente es de lo mejor que se había realizado hasta el momento y los fanáticos enloquecieron...

NFL 2K1

Compañía / Distribución
Sega / Visual Concepts
Revisado en: ND
98%



Si NFL 2K te asombró, esperate a ver esta bestia de los simuladores de Fútbol Americano. Está de más decir que en NFL 2K1 aquellas pequeñas fallas de la versión anterior fueron arregladas y todo ahora luce más balanceado y refinado. Si a este espectacular despliegue de maravillas le sumamos la posibilidad de jugar por Internet, vía Sega.Net... bue´ ¡Una joyita!

NFL Blitz 2000

Compañía / Distribución: Midway/ Midway
Revisado en: ND Puntaje: 83%

El Fútbol Americano detallado a más no poder, violento, levemente caricaturesco en ciertos aspectos. Simple pero con muy buenos gráficos. Recomendado.

NFL Quarterback Club 2000

Compañía / Distribución: High-Voltage Software / Acclaim
Revisado en: ND Puntaje: 65%

Existiendo el espectacular NFL 2K, la verdad que este juego de Football Americano no tiene nada que hacer frente al juego de Sega Sports.

NHL 2K

Compañía / Distribución: SEGA / SEGA
Revisado en: Next Level 16 Puntaje: 91%

Retrata casi a la perfección el hockey sobre hielo: velocidad, violencia, todo con precisión destacable. Lástima que no hay modo práctica.

Nightmare Creatures II

Compañía / Distribución: Activision / Kalisto
Revisado en: ND Puntaje: 40%

¡Puaj! Imaginen si el juego de PlayStation era malo, lo que será éste que es... ¡absolutamente igual! Un desperdicio de la banda de sonido.

Omikron: The Nomad Soul

Compañía / Distribución: QuanticDream/ EIDOS
Revisado en: Next Level 19 Puntaje: 77%

Un juego con un altísimo nivel de detalle, enormes escenarios y temas de David Bowie, ésta resultó ser una buena conversión de PC a Dreamcast.

Pen Pen Tricelon

Compañía / Distribución: Team Land Ho! / Infogrames
Revisado en: ND Puntaje: 29%

Un juego tan pizza y un nombre tan tentador para generar chistes baratos. Carreras de bichitos con menos gracia que Ferzzola en Samba de Amigo. De lo peor que vio la DC en su corta historia.

Plasma Sword

Compañía / Distribución
CAPCOM / CAPCOM
Revisado en: NL 17
54%



Un título para dejar pasar, a no ser que sean fanáticos a muerte del no muy exitoso Star Gladiator, con mejores gráficos que los de la primera parte, personajes nuevos y buena jugabilidad. Los fondos multicolor son muy básicos y distraen demasiado y los personajes, lejos de ser detallados, demuestran que no se aprovechan las ventajas de la consola. Sería mejor que Capcom pusiera mayor énfasis en la calidad que en la cantidad de sus juegos para Sega Dreamcast.

Power Stone

Compañía / Distribución: CAPCOM / CAPCOM
Revisado en: Next Level 5 — Puntaje: 94%

Un juego de lucha completamente en 3D con montones de objetos y armas, espectaculares gráficos y muy adictivo. Eso sí, los personajes son pocos.

Power Stone 2

Compañía / Distribución
CAPCOM / CAPCOM
Revisado en: ND
84%



Con unos cuantos cambios con respecto al original, algunos pocos personajes nuevos y el estilo tan particular que convirtió a Power Stone en uno de los juegos de pelea más exitosos de Dreamcast, esta segunda parte es hoy por hoy uno de los grandes favoritos del género.
Como principal novedad, este juego nos ofrece la posibilidad de jugar entre 4 personas a la vez en gigantescos escenarios completamente interactivos.

Psychic Force 2012

Compañía / Distribución: Taito / Taito
Revisado en: Next Level 13 — Puntaje: 75%

Los efectos son lo mejor de este título, muy mejorado con respecto a la primera parte, pero no aprovecha al máximo las capacidades de la Dreamcast.

Rainbow Six

Compañía / Distribución: Red Storm / Red Storm
Revisado en: Next Level 18 — Puntaje: 87%

Uno de los juegos de estrategia y acción más exitosos de los últimos tiempos pasa de la PC a la Dreamcast, junto a un paquete con más misiones.

Railroad Tycoon II

Compañía / Distribución: Tremor Ent. / G.O.D
Revisado en: ND — Puntaje: 79%

La continuación de un clásico de la PC llega a la Dreamcast en una excelente conversión. Deberemos usar todo nuestro ingenio y capacidad comercial para extender nuestro imperio ferroviario hasta límites insospechados.

Rayman 2

Compañía / Distribución: Ubi Soft
Revisado en: ND — Puntaje: 96%

Uno de los mejores exponentes de arcades de plataformas, incluso capaz de desafiar a clásicos como Mario 64 y Sonic Adventures.

Ready to Rumble Boxing

Compañía / Distribución: Midway / Midway
Revisado en: Next Level 10 — Puntaje: 93%

Gráficos de primera, personajes sumamente expresivos, caídas graciosas, movimientos realistas, pero la IA de los demás luchadores deja que desear.

RE: Code Veronica

Compañía / Distribución: SEGA / CAPCOM
Revisado en: Next Level 16 — Puntaje: 94%

Acción, horror y una historia de aquellas. Un verdadera joya de Dreamcast, se lo mire por donde se lo mire. Lejos, lo mejor de la saga hasta hoy.

Re-Volt

Compañía / Distribución
Probe / Acclaim
Revisado en: ND
79%



Sin lugar a dudas la mejor versión de este juego para consolas, con increíbles escenarios, y una jugabilidad endiablada. Solo se echa en falta el tema de no poder jugarlo en pantallas separadas o vía Internet. También el nivel de dificultad es un poco alto y algunos de los pequeños vehículos son realmente incontrolables, pero todo esto queda a salvo tras un diseño de pistas alucinante y la sensación de estar a bordo de uno de estos pequeños vehículos y ver el mundo desde su perspectiva.

Rippin' Riders

Compañía / Distribución: UEP Systems / SEGA
Revisado en: ND — Puntaje: 59%

Snowboard. ¿Los calienta? A nosotros no demasiado, y de lo que estamos seguros es que la nieve está segura con éste juego ya que difícilmente funda algo, salvo el bolsillo de la pobre persona que se lo compró.

Roadsters

Compañía / Distribución: Titus / Titus
Revisado en: Next Level 17 — Puntaje: 69%

Uno de carreras que visualmente cumple con su función, buenos detalles como el humo y los autos, que podemos ir arreglando si conseguimos guita.

Sega Bass Fishing

Compañía / Distribución: SEGA / SEGA
Revisado en: Next Level 7 — Puntaje: 80%

Una buena conversión de los arcades a la consola de 128 bits de Sega. Buenos gráficos y mejores señuelos, aunque demasiado fácil de terminar.

Sega Rally 2

Compañía / Distribución
SEGA / SEGA
Revisado en: NL 4
92%



Otra increíble conversión de los fichines de Sega para su última consola, sólo que en esta oportunidad hay más opciones, más autos, más modos de juego y hasta más pistas que en el arcade. Cada uno de estos circuitos tiene 3 o cuatro variantes, sin contar los diferentes climas, para mayor realismo al juego. Se puede además ajustar la mecánica de cada uno de los autos y, por si eso fuera poco, es posible competir entre cuatro jugadores Internet mediante.

Shadow Man

Compañía / Distribución: Iguana Ent. / Acclaim
Revisado en: ND — Puntaje: 89%

Un juego menospreciado por la gente. En esta época en la que muchos ven los juegos 5 minutos y los archivan o los tiran a la basura, las desventuras de Mike LeRoi son dignas de ser vistas hasta el final.

Silver

Compañía / Distribución: Infogrames
Revisado en: NA — Puntaje: 60%

Un juego de rol que intenta, en la Dreamcast, emular, de alguna manera, a los tan conocidos Final Fantasy. Se queda muy corto, pero el resultado final no aburre.

Slave Zero

Compañía / Distribución: Accolade / Infogrames
Revisado en: ND — Puntaje: 69%

Arcade de robots gigantes que prometía muchísimo y se quedó en poco. Una cámara estilo Tomb Raider y un ritmo leeeentoooo hacen de este juego uno del montón. Lindo, pero del montón.

Sonic Adventure

Compañía / Distribución: SEGA / SEGA
Revisado en: Next Level 4 — Puntaje: 94%

De los primeros juegos que aparecieron para Dreamcast, demostrando de lo que era capaz esta maravilla. Muy entretenido, repleto de acción y variado.

Soul Calibur

Compañía / Distribución
Namco / Namco
Revisado en: NL 9
98%



Lisa y llanamente, uno de los mejores juegos de lucha completamente en 3D de todos los tiempos. Elegido por el staff de Next Level como Mejor Juego de 1999. Soul Calibur es de esos títulos por los cuales vale la pena comprarse la consola: gráficos que aún hoy asombran, excelente música, jugabilidad como pocas veces se ha visto, animación soberbia y un sinfín de sorpresas más esperan a todos aquellos que lo jueguen. Una compra de la que nadie se podría arrepentir.



Juego	Compañía / Distribución	Revisado en	Puntaje	Comentario
Soul Fighter	Toka / Red Orb	Next Level 13	67%	Con una dinámica de juego muy al estilo Golden Axe pero en 3D y un manejo de cámaras aberrante. Así y todo, Soul Fighter es bastante interesante.
Soul Reaver	Cristal Dynamics / EIDOS	Next Level 14	93%	Raziel vuelve para vengarse. Historia y ambientación con una profundidad pocas veces vista en un juego para consolas. En inglés y sin subtítulos.
South Park Chef Luv Shack	Acclaim / Acclaim	Next Level 13	14%	Acclaim nos muestra de una forma muy clara y precisa cómo desperdiciar una excelente licencia haciendo uno de los peores juegos para Dreamcast.
South Park Rally	Acclaim	ND	49%	¡Nos encanta South Park! Ya lo dijimos mil veces. Pero ¿por qué tienen que salir estos juegos de cuarta sin parar de una serie que definitivamente da para más, muuuucho más? Como casi siempre, en estos patéticos engendros lo mejor siguen siendo las voces originales y en este caso (y hasta cierto punto) ciertos modos de juego. Viniendo de la misma compañía que hizo Re-Volt, ¡Por qué catzo no se pusieron más las pilas con este título?
Space Channel 5	SEGA / SEGA	Next Level 19	75%	Un juego simple pero divertido y sumamente adictivo, con música muy copada, donde repetiremos patrones musicales al estilo del antigüo Simon. ¡Muy bueno!
Speed Devils	Ubi Soft	ND	84%	La sensación de velocidad es óptima y los escenarios (que van incluso modificándose entre vuelta y vuelta en un mismo circuito) hacen de este juego una verdadera sorpresa.
Spirit of Speed 1937	Ljn / Broadsword Ent.	Next Level 20	70%	Originario de PC, este juego de carreras tiene varias vueltas de tuerca que lo hacen una buena opción si gustan del género y buscan algo diferente.
Star Wars: Racer	LucasArts / LucasArts	Next Level 18	66%	Basado en la famosa escena de Episodio I, Racer nos coloca en el lugar de Anakin Skywalker, compitiendo en las carreras más peligrosas de la galaxia.
Street Fighter III Double Impact	CAPCOM / CAPCOM	Next Level 19	84%	Nueva entrega, esta vez doble, de la última saga Street Fighter. Más luchadores, más movimientos y la calidad de siempre de los juegos 2D de Capcom.
Street Fighter Alpha 3	CAPCOM / CAPCOM	Next Level 8	89%	SFA3 no será de lo más original pero tiene una buena cantidad de personajes, animaciones completas y gráficos más grandes que los de la PlayStation.
Striker Pro 2000	Rage Software / Infogrames	Next Level 13	78%	9000 cuadros de animación, 200 movimientos ultra realistas, 44 equipos europeos y las selecciones más importantes del mundo. ¿Qué más quieren?
Super Magnetic Neo	Genki / Crave	ND	59%	Un lindo juego de plataformas, con gráficos más que decentes y aunque el recorrido sólo sea "hacia adelante" (onda Crash Bandicoot) el irritante control tira todo por la borda.
Suzuki Alstare Racing	Criterion/ Imagineer	Next Level 7	49%	Una conversión de PC que falla en varios aspectos, con un pésimo control sobre la moto, pistas monótonas, gráficos aceptables e iluminación decente.
Sydney 2000	Eidos Interactive	Next Level 21	65%	Con cita en Sidney, 32 países compiten en 12 eventos y modos multiplayer, pero que terminó siendo menos de lo que se esperaba en muchos aspectos.
Sword of of The Berserk	Ascii/ EIDOS	Next Level 17	71%	Una historia simple pero interesante, gráficos excelentes y mucha, mucha sangre conforman este juego que sería mejor aún si tuviese buenas cámaras.
Tech Romancer	CAPCOM / SEGA	ND	68%	Un título de lucha en el que los personajes principales son los robots y sus pilotos, todos ellos con semejanzas a Mazinger Z, Gundam, Macross 7, Giant Robo y tantos otros. La lucha transcurre en medio de rascacielos que al ser destruidos dejan a la vista ítems que nos pueden dar ventaja sobre nuestro contrincante. La parte técnica del juego es buena, pero quizás Oratorio Tangram sea una mejor opción para todos aquellos que busquen un título de peleas de robots gigantes.
Tee-Off Golf	Acclaim/ SEGA	Next Level 18	73%	Lejos de ser una simulación súper realista con detalles a más no poder, Tee-Off es un arcade muy entretenido, más si se juega de a cuatro a la vez.
Test Drive 6	FunCom / THQ	ND	63%	La sexta entrega de la saga Test Drive demuestra una cosa: la superioridad de Need for Speed es cada vez mayor y más pronunciada. El que sigue...
Time Stalkers	SEGA / SEGA	Next Level 17	79%	Mezcla entre RPG con Pokémon, Time Stalkers puede entretenernos un buen rato con sus mini-games o hacernos aburrir a lo grande con su monotonía.
TNN Hardcore Heat	CSK Researh Inst. / ASC	ND	56%	Se ve bárbaro y hasta tiene un control decente, pero no da la más mínima sensación de velocidad. Ni siquiera cuando vas a las chapas.
Tokyo Xtreme Racer	Crave Entertainment	Next Level 10	72%	Carreras a través de las congestionadas y espectaculares autopistas de Tokyo. Este juego carece de otro modo que no sea nocturno, por lo que su puntaje sufrió un poco las consecuencias.
Tomb Raider The Last Revelation	Core Design / EIDOS	Next Level 18	67%	La última aventura de la indómita Lara Croft. Acción, tiros por doquier, acrobacias, gráficos muy mejorados a las partes anteriores y un final de no creer.

Tony Hawk Pro Skater



Compañía / Distribución
Crave/ Treyarch Invention
Revisado en: NL 18 — 92%

Para los amantes del vértigo y los deportes extremos. Récord de ventas en su categoría para PlayStation en EE.UU., con gráficos y jugabilidad que ponen los pelos de punta. El mejor juego de skateboarding hace su aparición aplastando sin misericordia a la competencia. Lo más destacable es la posibilidad de elegir entre varios de los más grandes en esta categoría, (incluyendo entre otros al campeón mundial Tony Hawk) cada uno con decenas de combinaciones únicas.

Toy Commander

Compañía / Distribución: No Cliché / SEGA
Revisado en: Next Level 12 — Puntaje: 85%

Con una idea sencilla pero espectacularmente bien realizada, Toy Commander es uno de los títulos más ingeniosos disponibles para Dreamcast.

Toy Story 2

Compañía / Distribución: Activision
Revisado en: ND — Puntaje: 69%

Un juego divertido y una buena conversión de un buen juego de PSX, pero por momentos se enlentece demasiado y la diversión decae estrepitosamente. Podría haber estado mejor.

TrickStyle

Compañía / Distribución: Criterion Studios/ Acclaim
Revisado en: Next Level 10 — Puntaje: 75%

Un juego de carreras muy peculiar en el que usan tablas de surf que levitan. Buenos efectos, espectaculares diseños, aunque un poco complicado.

Vigilante 8 Second Offense

Compañía / Distribución: Luxoflux / Activision
Revisado en: ND — Puntaje: 75%

Elijan uno de los doce autos de cualquiera de las tres facciones: Los Vigilantes (buenos), Los Coyotes y los Drifters. Después... el descontrol.

Virtua Fighter 3 TB

Compañía / Distribución: SEGA / SEGA
Revisado en: Next Level 3 — Puntaje: 68%

Supuestamente, el título estrella del lanzamiento en Japón de Sega Dreamcast y, como tal, deja bastante que desear. Sólo para los fanas de la saga.

Virtua Striker 2

Compañía / Distribución: SEGA / SEGA
Revisado en: Next Level 13 — Puntaje: 78%

Virtua Striker 2 presenta leves mejorías con respecto al arcade. Tiene varios modos de juego nuevos pero no es compatible con el control análogo.

Virtua Tennis

Compañía / Distribución: SEGA / SEGA
Revisado en: Next Level 19 — Puntaje: 93%

Una vez más, Sega vuelve a sorprendernos con la espectacular conversión de uno de sus más recientes lanzamientos, que ya es éxito en el mundo.

Virtual On: OT

Compañía / Distribución
SEGA / Activision
Revisado en: ND — 70%

La historia de esta nueva entrega de Virtua On no se basa solamente en un gran juego de combates entre robots en tercera persona. Al momento de elegir el robot que queremos pilotar, podemos optar por uno de los dos bandos en pugna por controlar la "Moon Gate", que además intentan hacerse con una base y algo denominado "Tangram". ¿Las diferencias con la primera parte de Virtua On? Sólo algunos escenarios y algún robot oculto. Ideal para jugar de a dos.

WDW: Magical Racing Quest

Compañía / Distribución: Crystal Dynamics / Eidos
Revisado en: ND — Puntaje: 60%

Juego de carreras que podría llevar cualquier otro nombre, ya que casi no hay ningún personaje de Disney reconocible más allá de Chip & Dale.

Wacky Races

Compañía / Distribución: Sheffield House / Infogrames
Revisado en: Next Level 19 — Puntaje: 83%

Imitando a la perfección el estilo de los dibujos animados, Wacky Racers es un juego de carreras que merece formar parte de nuestra colección.

Wetrix+

Compañía / Distribución: ZED 2 / Xicat Interactive
Revisado en: ND — Puntaje: 73%

Éste excelente juego de puzzles es parte Tetris, parte Rampart. Mucho más profundo que lo que parece y extremadamente adictivo.

Wild Metal

Compañía / Distribución: Rockstar Games/ Take 2
Revisado en: Next Level 18 — Puntaje: 12%

Hay juegos que venden consolas y hay otros que están para hacer montón. Wild Metal pertenece a esta segunda y triste categoría. ¡Cuidado con éste!

World Series Baseball 2K1

Compañía / Distribución: SEGA / SEGA
Revisado en: Next Level 20 — Puntaje: 59%

Un juego para tirar al tacho, a pesar de los increíbles gráficos, debido a la baja jugabilidad y a la mediocre IA, entre muchísimas otras cosas.

Worms Armageddon

Compañía / Distribución
Team 17 / Hasbro Interactive
Revisado en: ND — 79%

Un excelente juego, en una muy buena conversión. Aunque la única forma de jugar con amigos sea todos a la vez en la pantalla (sin dudas el modo más divertido en Worms Armageddon es el multiplayer) las nuevas misiones, las increíbles voces y las animaciones "casi de dibujo animado" de estos curiosos gusanitos se ganarán nuestro respeto. Ideal para jugar con amigotes hasta bien entrada la noche.

WWF Attitude

Compañía / Distribución: Acclaim / Acclaim
Revisado en: ND — Puntaje: 42%

El primer juego de lucha libre para Dreamcast también resultó ser uno de los peor logrados. Lo único que vale la pena es el editor de luchadores.

WWF Royal Rumble

Compañía / Distribución: THQ / THQ
Revisado en: ND — Puntaje: 60%

El tema es muy simple, WWF Smackdown para PlayStation todavía mantiene el reinado en juegos de Lucha Libre para cualquier consola.

Zombie Revenge



Compañía / Distribución
SEGA / SEGA
Revisado en: NL 14 — 79%

Uno de los mejores juegos de acción, con la posibilidad de jugar de a dos a la vez y en el que habrá que bajar cuanto monstruo se nos ponga delante. Zombie Revenge es simple pero adictivo, parecido a arcades como Dynamite Cop 2. Cada uno de los personajes que podemos elegir al principio tiene sus ventajas y debilidades y, además de sus puños, llevarán siempre un revólver para deshacerse de los zombies. En definitiva, un juego lineal pero de lo más entretenido.

SAMBA DE AMIGO.

Por Diego Vitorero

Al ritmo del mono maraca

Al igual que como pasó al principio con Guitar Freaks y Drummania, nadie en la redacción quería jugar a Samba de Amigo. Que "este juego es cualquiera", que "eso de agitar un par de maracas es una pavada", que "seguro que lo hicieron para currar"... un sin fin de excusas se escucharon a los cuatro vientos de esta editorial. Al final, todo terminó como con los juegos de Konami y nadie quedó exento de tomar el lugar del monito que tiene el juego de Sega como anfitrión. ¿El resultado? ¡Todos peleando por jugar como sea con tal de ser el más maraca del condado!

Los más gracioso es que cuando el Boss me comentó que dentro de unos días llegaban dos pares de maracas junto con el juego, ambos dudamos que Samba de Amigo realmente nos moviera un pelo, pero después de jugarlo hasta chivar como locos nos dimos cuenta de que estábamos muy equivocados, y ahora es un vicio por estos pagos que nadie en la editorial puede dejar. El game room explotaba de todo el calor humano (por no decir el olor a sobaco) que flotaba en el ambiente. Como podrá ver en las fotos que acompañan este Final Test, todos quisieron por lo menos probar un rato lo que se siente moverse al rito de los temas musicales más desopilantes del mundo y les puedo asegurar que más de uno ya se encargó un par de maracas.

Casualmente, al poco tiempo de jugarlo tuve la oportunidad de juntarme en un bar con unos amigos que, al contarles mi experiencia, comenzaron a hacerme toda clase de preguntas. De seguro que todos los conocen. ¡Y qué mejor forma de hacer esta nota que reproducir lo que hablamos en esa reunión!

SAMBA DE AMIGO

Cafecito de por medio...

Diego: ¡Hola, chicos! ¿Cómo andan? Hace rato que no los veía.

Sonia Braga: Hola, bebe, ¿cómo vai você, meu coração? No sabes las ganas que tengo eu de que testemos esas maracas y sudemos los dois juntitos, ¡como en los viejos tempos!



D: ¡Ejem! Esteee, hola, Sonia, por lo que veo aprendiste a hablar castellano.

Celia Cruz: Pue´ como dice que te vá chicu´. Yo quiero probá ese juego.

Pancho Villa: ¡Bang! ¡Bang! ¡Hola, manito! Pos explícame cómo es eso de agitar maracas, es mi especialidad. ¡Bang! ¡Bang!

D: ¡Pará con los balazos, macho, vas a romper todo el bar! Básicamente, el juego es seguir el ritmo de las melodías, esta vez sin guitarritas ni batería, sólo con las maracas o el Pad. Mientras, en la pantalla vemos todo el tiempo una súper colorida animación con decenas de personajes bailando al compás de la música. Un carnaval de aquellos.

CC: ¿El Pad? ¿Qué e´ eso, chicu´?

D: El Pad es el control que trae la Dreamcast, aunque jugar con éste no es lo aconsejable. En especial cuando tenemos que hacer combos largos o cuando hay que combinar dos botones para hacer una diagonal. Imaginate que apretar diez veces seguidas sin equivocarse los botones A y X del Pad , por citar un caso, no es una tarea fácil y más si tenemos en cuenta que a veces tendremos que combinar dos diagonales...

PV: ¡Cantinero! ¡Tráeme otra tequila y un par de tacos! ¡Y rápido, cuate!

SB: Y dime una coisa, ¿por quê razão con las maracas se juega melhor?

D: Sonia, no me toqués la pierna, por favor... comportate. Te explico. Las maracas van conectadas a una base que a su vez va conectada a la consola. Dicha base tiene dos sensores que toman la altura de sendos sensores que tienen las maracas. Esto hace que cuando subimos la mano derecha, por ejemplo, en la pantalla quede seleccionado el círculo derecho superior, si ponemos la maraca abajo nos quedará seleccionado el círculo inferior derecho, y así sucesivamente; ambas manos pueden ir en cualquiera de las seis posiciones. Lo único que queda es mover la maraca cuando la nota pasa por dicho círculo para tocar la nota correspondiente. Algo muy copado que trae el juego es que podemos configurar la altura de la persona que va a usar el instrumento, de esa forma la sensibilidad de los controles cambia acorde a la altura de quien esté jugando. Se juega agachándose, alzando los brazos, ¡agitando las maracas!

CC: ¿Y qué canciones trae, mi vida? Allá en Cuba nos gustan los ritmos bien chéveres.

D: ¡La música está bárbara! Hay de Brasil, México, todo Centroamérica... Tenés temas como Samba de Janeiro, Tubthumping (el opening de FIFA 98), El ritmo tropical, Macarena, La Bamba, Más que nada, El Mambo, ¡hasta hay uno que se llama Samba de Amigo! En definitiva hay temas como para tirar pa´ arriba. Uno mejor que el otro y con un ritmo que hace mover hasta a una momia.

PV: ¡Cantinero, pos te dije que traigas otra tequilaaaa! ¿Es que acaso mis bi-



¡Samba de Amigo es tan divertido con las maracas que no podíamos parar..!



lletes no valen aquí? ¡Beeerp! Oye, cuate, dime una cosa. ¿Todas las canciones están listas para tocar?

D: No, Pancho, empezamos con unas pocas. Para habilitar más canciones tenemos un modo que se llama Challenge, el que consta de cinco etapas, y dentro de cada etapa hay ciertos objetivos que cumplir. A medida que vayamos avanzando en este modo, el nivel de dificultad irá aumentando paulatinamente. Por ejemplo, en el primer nivel uno de los objetivos será terminar Samba de Janeiro en "Normal" con un ranking de "C" o mejor, y en el último tendremos como uno de los objetivos terminar Soul Bossa Nova en nivel "SuperHard" con ranking "A", algo que nos llevó horas y horas de práctica (ni les cuento las trompadas y patadas que ligó el televisor porque no lo podíamos superar). Además dentro de algunas fases hay unos mini-juegos, cinco en total, en donde tendremos que pegarles a unos topos que aparecen en la pantalla tantas veces como sea posible o seguir un ritmo determinado al mejor estilo Simon; éstos dos son los más notorios. Cuando terminemos nos aparecerá el puntaje promedio que hicimos, y si supera al estipulado por el juego podremos pasar al siguiente objetivo. También es posible jugar estos mini-juegos en un modo que explicaré más adelante.

PV: ¡Beeerp!

SB: ¿Y de qué outra forma você puede jogar, bombom?

D: Aparte del que ya dije, tenés los siguientes: El modo Arcade y Original, los cuales son muy parecidos entre sí. Después tenés el Training en el que podés practicar todo lo que tenga ver con sacudir la maraca y uno que se destaca sobre el resto, el modo Party. En este modo podemos jugar tres tipos de juego, Battle, Mini-Games y Love Love. (Este último después te lo explico en privado, Sonia.)

CC: Oye, Pancho, déjate de hace´ asquerosidades, chicu´. ¡No hay que llorar!

PV: Ahhh, pos cállate, vieja, yo soy el más machote de los machotes. Cómete ésta: ¡Bang! ¡Bang! ¡Bang!

D: ¡Pará animal, que la vas a matar!

PV: ¡Pos que te la doy a ti también, cuate!

SB: ¡Você no te metas, Mexicano besteira! Dieguito es lo mais grande do mundo. ¡Y lo mais quente!

PV: ¿Ah si? ¡Pos coman ploooomo, chamacos! ¡Bang!

Nota del editor:* *Debido a una seguidilla de hechos bochornosos en donde estaban involucradas reconocidas personalidades de todo el continente, el cantinero y hasta el monito maraca que cayó de sorpresa, tuvimos que suspender la nota acá...



¡La fiebre del ritmo latino nos agarró muy feo!

Samba de Amigou, boy!

La versión americana de Samba de Amigo estará disponible en los Estados Unidos desde este 17 de octubre, al precio estimado de $40. Este precio no incluye las maracas, que rondarían los $39/49 cada par. Lo bueno es que esta versión especial para nuestro continente trae más canciones que el original. Aquí el listado:



- Al Compas del Mambo
- Cup of Life
- La Bamba
- Love Lease
- Samba de Amigo
- Soul Bossa Nova
- Tequila
- Ali Bombaye
- El Ritmo Tropical
- Livin' La Vida Loca
- Macarena
- Samba de Janeiro
- Take On Me
- Tubthumping

Por si fuera poco, también será posible descargar música desde el website de Samba de Amigo, algunos temas en inglés y otros en ponja; por ejemplo los temas de After Burner, Burning Hearts (Burning Rangers), Dreams Dreams (Nights) Super Sonic Racing (de Sonic R), Opa! Opa! (Fantasy Zone), Open Your Heart (Sonic Adventure) y Rent A Hero N° 1. ¡Qué chébere, chico!



...pero la seguimos en **DataFull.com**, nuestro nuevo site de juegos, ¡donde les mostraremos más fotos exclusivas, un video de todos nosotros jugando con las maracas y hasta se podrán bajar canciones! Los esperamos en **www.datafull.com**

88%

Lo mejor: El ritmo loco. La música. Las maracas. ¡Los calorías que quemamos!

Lo peor: Algunos objetivos del modo Challenge son casi imposibles. Jugarlo sin maracas es un garrón.



UN LUGAR DIFERENTE

WOKY WOKY
VIDEO JUEGOS
ALQUILER Y VENTA

SEGA
GAME BOY COLOR
NINTENDO 64
Dreamcast
PlayStation 2

MUÑECOS
MAGIC

Reparaciones

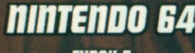
SANTA FE Y PUEYRREDON
Gal.Americana loc.46 Tel:4826-6603

NUEVAS ONDAS II

TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEOJUEGOS



PLAYSTATION
DANGER GIRLS
DINO CRISIS 2
DINOSAURS
POWER RANGERS RESCUE



TUROK 3
MARIO TENNIS
POKEMON PUZZLE
EXCITEBIKE 64



DREAMCAST
CAPCOM VS SNK
HALF-LIFE
METROPOLIS
ESPN TRACK & FIELD

GAME BOY COLOR
TUROK 3
SPIDERMAN
POKEMON GOLD/SILVER



• CONTAMOS CON LA MAS VARIADA LINEA DE ACCESORIOS
• REPARACIONES DE MAQUINAS

JUAN BAUTISTA ALBERDI 4883 - FLORESTA - TEL: 4635-2039
ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10:00 A 21:00 HS. - SABADOS DE 11:00 A 22:00
E-MAIL: AKUMA@TOPMAIL.COM.AR

PlayStation

Game Boy Color

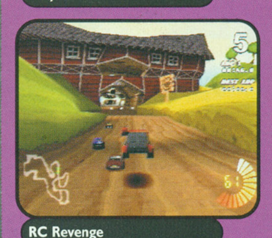
Nintendo 64

Dreamcast

PlayStation 2

Lo mejor del mes


Rayman 2


RC Revenge

Los íconos de Next Level

PlayStation

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- SHOCK / RUMBLE

Nintendo 64

- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADORES

Dreamcast

- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- BLOQUES DE MEM.
- CABLE VGA
- JUMP PACK
- VOLANTE
- MADE IN JAPAN

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación

(100-90) Clásico

Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad. Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente

Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno

Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno

Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



(59-50) ¡Hmmmmm!

Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) ¡Cuidado!

Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) ¡Corran!

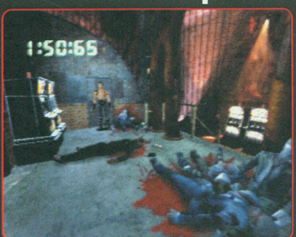
Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.





PlayStation

Countdown Vampires



Por Maximiliano Ferzzola

Y, cuando todos pensábamos que ya no tendríamos que sobrevivir a más horrores baratos, nos llega otro Survival Horror del montón, que asusta más por su calidad que por todo los bichos feos que tratan de apachurrarnos. Si hay algo que distingue este género del resto es la calidad de los argumentos, intrincados, complejos y llenos de vueltas de tuerca inesperadas; pero Countdown Vampires parece ser la excepción, porque su argumento es tan simple como patético. En él interpretamos a Keith, el guardia de seguridad de un boliche que, de golpe y porrazo, se llena de vampiros. ¿Nuestra misión? Rescatar a las posibles víctimas y exterminar chupasangres...

Los gráficos, sin ser malos, dejan bastante que desear, ya que no se encuentran, ni por las tapas, cerca de las últimas entregas del género para PlayStation. Además, en muchos aspectos, el juego parece un calco de la saga Resident Evil pero con un presupuesto más acotado y con menos mentes brillantes detrás del desarrollo. El sonido no termina de convencer y los doblajes son realmente calamitosos.

La jugabilidad, debo reconocer, es la misma que podemos encontrar en cualquier título Survival. Pero bueno, para ser un poco generoso con este Countdown Vampires, debo decirles que ya no llegan taaantos juegos de este género como antes y no son muchos los que restan por llegar a esta plataforma, así que, si ya te jugaste todos y querés más, dale una miradita... pero estás advertido ¿eh?



Compañía / Distribución: Bandai Digital Entertainment
Dirección de Internet: No disponible
Género: Survival Horror Clon

 1  1

Lo Mejor: Realmente muy poco

Lo Peor: La historia, el doblaje

59%

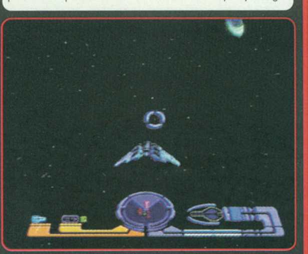
PlayStation

Star Trek: Invasion

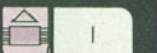


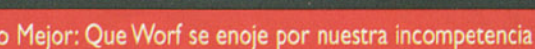
Por Maximiliano Ferzzola

Seguramente todos poseedores de una PlayStation han escuchado hablar de unos lindos shooters de navecitas en 3D que se dieron a conocer bajo la saga Colony Wars, ¿verdad? Bueno, los responsables de aquellos dinámicos juegos, bajo la atenta mirada de Activision, han sido, en esta ocasión, los que se hicieron cargo de llevar el universo Trekker al mundo de los videojuegos. ¿El resultado? Una cruza entre Colony Wars y el mundo de Star Trek. ¿Entonces? Un buen juego de naves, demasiado parecido a los anteriores que, tal vez, poco tenga que ver con la serie salvo los diseños de las naves, las razas, la historia y las voces de Patrick Stewart y Michael Dorn. En Invasion encarnaremos a Ryan Cooper a lo largo de 20 misiones, tratando de resolver un conflicto interestelar entre todas las razas conocidas, los Kam' Jahtae (una raza diseñada especialmente para el juego) y los Borgs. Como en todos los arcades de naves de esta compañía, a medida que vamos pasando misiones nos irán dando mejores naves para petardear a nuestros enemigos. A pesar de ser un juego de buena calidad, Star Trek: Invasion peca en algunos aspectos que lo desmejoran lo suficiente como para pensarlo dos veces antes de comprarlo, pero que tampoco son para tanto; eso si no sos un fanático Trekker o un novato en la serie Colony Wars. Uno de los aspectos más negativos del juego es la monotonía. Si bien la historia es genial, en algunas misiones tendremos que despedazar cerca de 50 naves para pasar de nivel y, créanme, puede ser un tedio. Esto se agrava por otra cuestión desagradable: la jugabilidad, que no es la óptima para esta clase de juegos. Los gráficos y los sonidos están muy bien logrados y son lo mejorcito. En definitiva, ST:I no es una compra obligada, pero tal vez quieras echarle una miradita con tu ojo rojo Borg.



Compañía / Distribución: Warthog / Activision
Dirección de Internet: www.activision.com
Género: Arcade de Naves

 1  1



Lo Mejor: Que Worf se enoje por nuestra incompetencia

Lo Peor: La jugabilidad, en ocasiones resulta tedioso

69%

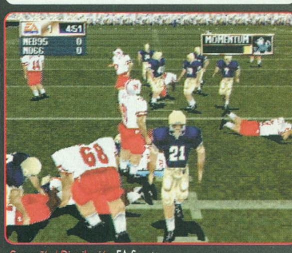
PlayStation

NCAA Football 2001



Por Diego Vitorero

Quizá muchos se pregunten qué diferencias hay entre la NFL y la NCAA. Muy simple; en el primer caso el tema es a nivel profesional, mientras que para el segundo es a nivel universitario, además de que existen alrededor de cien equipos y la pelota tiene unas bandas blancas que la rodean. Lo copado es que en NCAA 2001 la cantidad de equipos para elegir es mayor a la actual, ya que cuenta con las mejores escuadras de todos los tiempos, como ser el imparable Tennessee de 1998 o el Notre Dame de 1966. Tiene todos los modos de juego que se necesitan (incluyendo partidos memorables de todos lo tiempos), gran realismo, control total sobre el equipo y jugadores, y una infinidad de cosas que son más que suficientes y lo perfilan nuevamente como el candidato al trofeo Heisman en juegos de Football Americano para el presente año. El diseño en general no es el punto más destacable, pero creo que esto último no será de importancia cuando estén metidos de lleno en un partido planificando la estrategia, ya sea con el libro de jugadas que cada equipo tiene, uno global o el personalizado que se puede crear desde el menú de opciones. La interface es muy intuitiva y cuenta con la cantidad de opciones necesarias para hacer lo que queramos. Dado que tiene cuatro niveles de dificultad, los novatos en el tema no tendrán problemas a la hora de aprender a jugar y tomarle la mano. EA Sports nuevamente tiene el mejor juego de Football Colegial en el planeta. Estoy más que seguro de que hasta a los que no son adeptos a este deporte les gustará, si es que se bancan los tacles y golpes, claro.



Compañía / Distribución: EA Sports
Dirección de Internet: www.easports.com
Género: Football Americano Universitario

1 a 4  1 

Lo Mejor: Opciones y modos de juego. Jugabilidad

Lo Peor: Algo en los gráficos, nada serio

85%

PlayStation 

PlayStation 

PlayStation 

Digimon World 2



Por Rodolfo A. Laborde

Increíble pero verdad. A pesar de tratarse sólo de una copia de Pokémon con algunos retoques para darle algo de originalidad (y para que no fuera tan obvio), no cabe duda que los creadores de Digimon van de la mano del éxito. De no ser así, no hubiesen sacado ya su segundo juego para la Play. Esta vez personificamos a un chico que en el modo default se llama Akira, que en el comienzo hace un entrenamiento a bordo de un vehículo muy peculiar. Poco después de finalizado dicho ejercicio, nuestro amiguito debe ponerse a dar vueltas por Digital City, buscando ser aceptado por alguna de las tres organizaciones -Blue Falcon, Silver Cross y Black Sword- que se dedican a la captura de estos Pokémon versión computarizada. En la parte técnica, Digimon World 2 parece ser una mezcla entre un juego para un portátil del tipo Game Boy y otro para una consola de 32 bits. ¿Por qué digo esto? Porque en la mayoría de los lugares por donde anda nuestro héroe, es todo en 2D (a excepción de los combates) y los movimientos de nuestro personaje son tan limitados que ni siquiera puede moverse en diagonal. Por otro lado, la calidad gráfica en el momento de entrar a repartir bifes, en los FMV y la presentación demuestra que ahí es donde más se pusieron las pilas los artistas y programadores de Bandai. Por último, aunque no menos importante, Digimon World 2 tiene un menú de opciones algo más complicado que los de la línea Pokémon, tanto en la variedad como en cantidad, motivo por el cual no recomiendo la compra de Digimon World 2 hasta que no aparezca su versión en inglés, a falta de una en español.



Compañía / Distribución: Bandai
Dirección de Internet: www.bandai.com.jp
Género: Acción/ Estrategia



1 a 2 | 2

Lo Mejor: Más bichitos para coleccionar

Lo Peor: Tiene mucho diálogo y por ahora está sólo en japonés

55%

Arena Football Unleashed



Por Diego Vitorero

En Arena Football el tema es muy simple, cuatro oportunidades para anotar un touchdown a lo largo de las 50 yardas que tiene de largo la cancha. No hay mucha ciencia en eso.
Kurt Warner es el nombre del mariscal de campo de los Saint Luis Rams, equipo campeón del último Super Bowl, y Midway aprovecha su nombre para atormentar nuestras mentes y entregarnos un pésimo juego de Arena Football, peor aún que NFL Blitz. Desde la pantalla de "loading" (la cual tendremos que atravesar más de cinco veces para jugar un simple partido) hasta los gráficos, pasando por la jugabilidad y sonido, hacen que mi pasión por este deporte se vea afectada terriblemente. Habría que crear una ley que prohíba hacer juegos tan desastrosos, o en todo caso que nos permita mandar a la hoguera a los programadores. Los rasgos más pasables son el editor de jugadas, en donde podremos crear y editar las rutas, bloqueos y pases que harán nuestros jugadores en los partidos, y el modo arcade, pero igualmente no son la gran cosa. La gran novedad es que trae una galería con videos en donde podemos ver además de tomas reales de partidos en donde se dan maza y maza sin asco, a esas chicas mostrando lo mejor de sus aptitudes femeninas (obviamente, estamos hablando de las porristas), las que hacen sus bailes y revolean esas ridículas pelucas con palos, ¡pero que buenas que están!
Era mejor si la empresa se dedicaba a hacer una nueva versión de NFL Blitz, porque la verdad que este juego es vomitivo.

Compañía / Distribución: Midway
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: Arena Football

1 a 4 | 1

Lo Mejor: Los videos de las porristas, ¡Slup!

Lo Peor: Midway

30%

ATV: Quad Power Racing

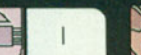


Por Rodolfo A. Laborde

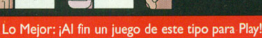
Adivinanza: ¿Cuál fue el último juego de cuatriciclos que salió para consolas? Obviamente, sin tener en cuenta ATV: Quad Power Racing, je. ¿No se acuerdan? Es lo normal, hace alrededor de cinco años que salió a la venta y desde entonces aparecieron infinidad de títulos de carreras para todos los vehículos habidos y por haber, menos para estas motos con cuatro ruedas. El juego al que me refería es Quad Challenge, de Namco, para Sega Genesis. Por suerte QPR es, aparte de original, un título que cumple con los requisitos que todo buen juego de carreras debe cumplir: frame rate aceptable en todo momento, música muy piola y controles lo suficientemente simples como para que cualquiera pueda ponerse a jugarlo al toque y bien. Con el control análogo giramos suavemente mientras que con L y R podemos hacer giros más bruscos, necesarios para las curvas más cerradas. Agréguese a esto una docena de circuitos en nieve, montañas y desiertos, varios tipos de cámaras diferentes, diversos climas, vista hacia atrás y hasta la posibilidad de elegir si queremos que nuestro piloto sea un muchacho o una bella señorita. También hay modos para todos los gustos; campeonatos, carreras contra el reloj, para jugar de a uno o para competir entre dos personas. Incluso detalles tales como el barro y las marcas en el piso están muy bien logradas. Lo único que no me gustó es que si le damos un topetón a alguna de las motos que van delante nuestro, seguro iremos de cabeza al piso. Así que si son de aquellos que siempre gustaron de estas singulares motos, sepan que la espera al fin terminó y que el resultado final es mucho más que aceptable.



Compañía / Distribución: Climax Group / Acclaim
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Carreras

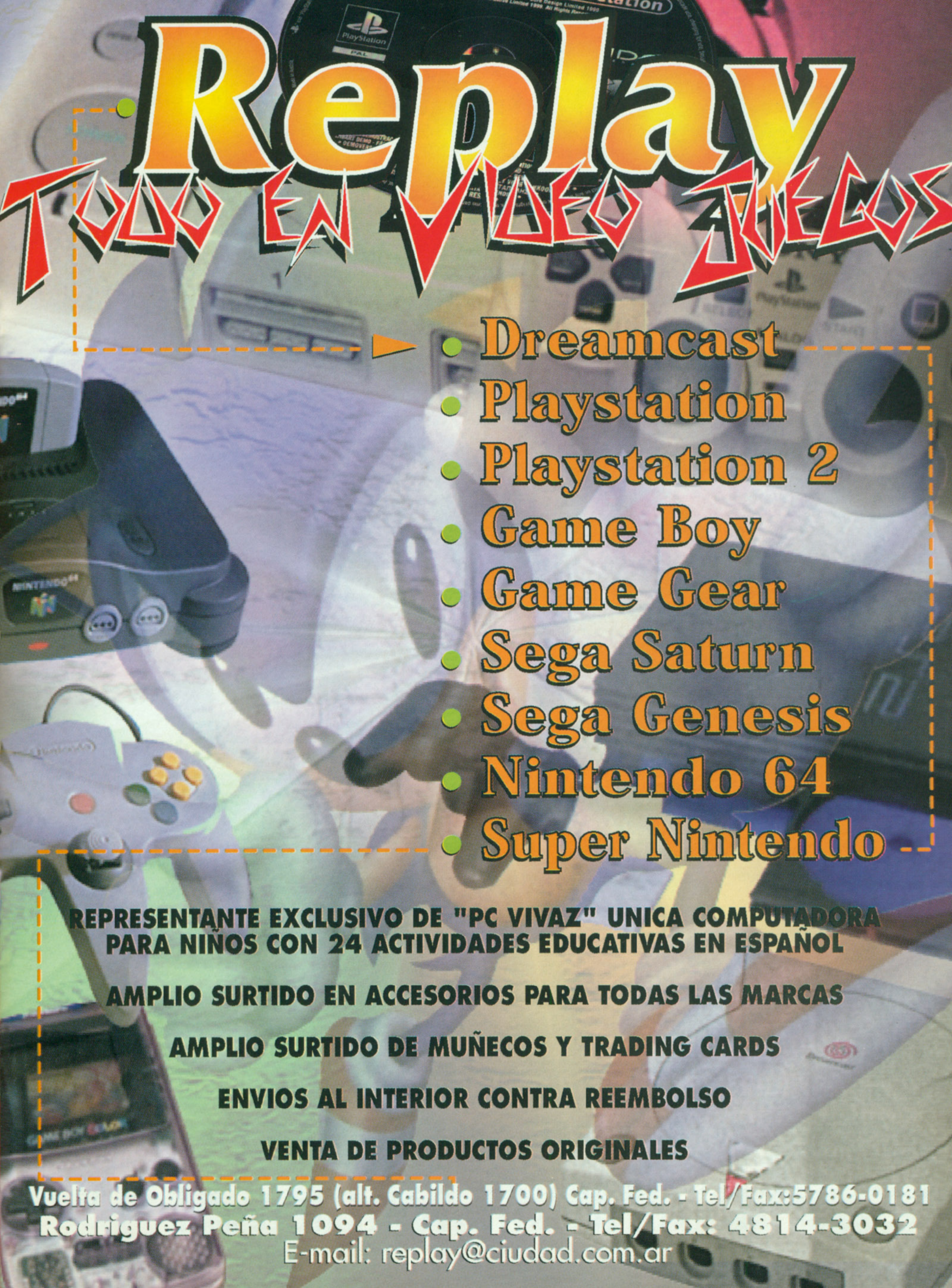
1 a 2 | 1

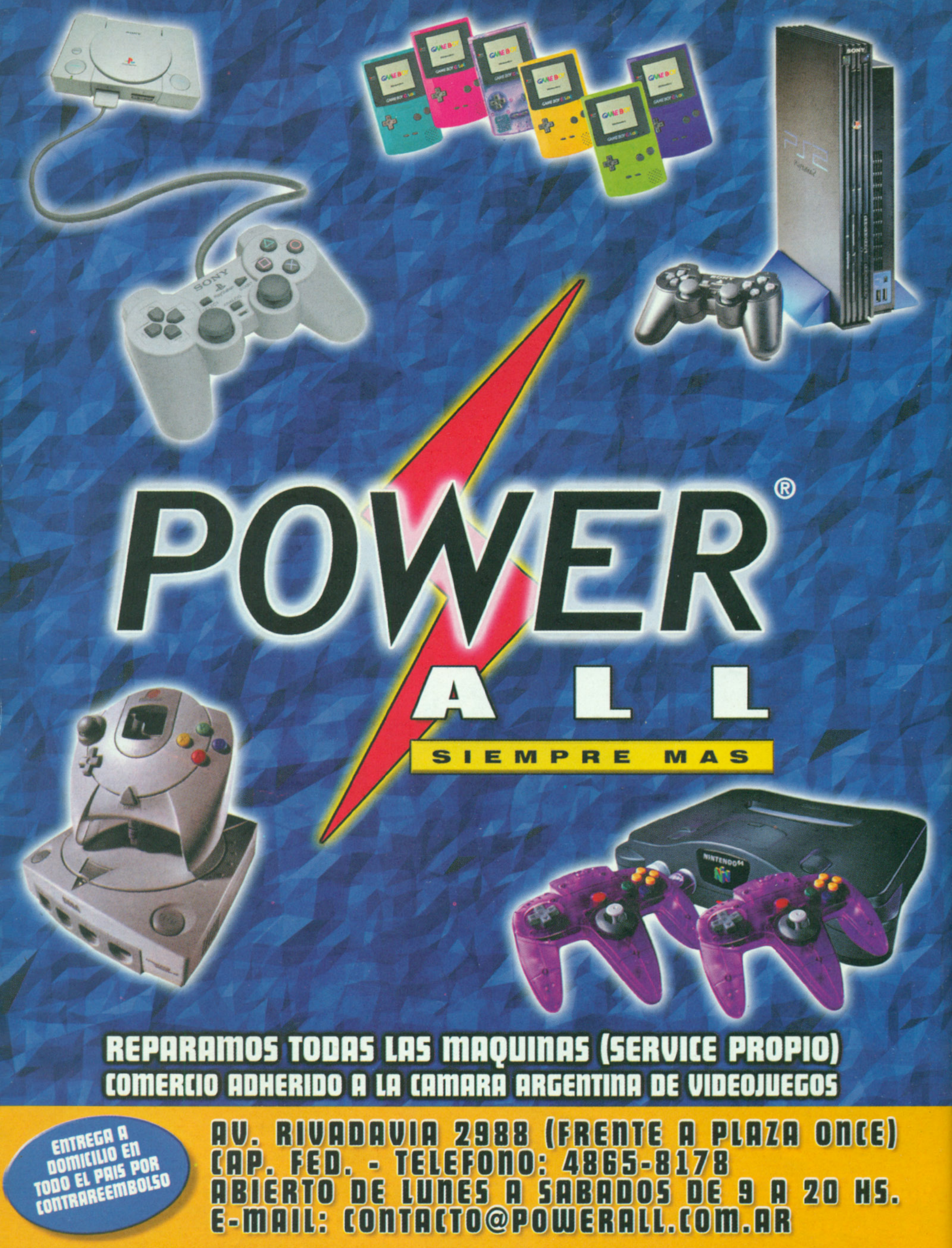


Lo Mejor: ¡Al fin un juego de este tipo para Play!

Lo Peor: La dificultad

74%


Replay
Todo en Video Juegos
Dreamcast
Playstation
Playstation 2
Game Boy
Game Gear
Sega Saturn
Sega Genesis
Nintendo 64
Super Nintendo
REPRESENTANTE EXCLUSIVO DE "PC VIVAZ" UNICA COMPUTADORA PARA NIÑOS CON 24 ACTIVIDADES EDUCATIVAS EN ESPAÑOL
AMPLIO SURTIDO EN ACCESORIOS PARA TODAS LAS MARCAS
AMPLIO SURTIDO DE MUÑECOS Y TRADING CARDS
ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO
VENTA DE PRODUCTOS ORIGINALES
Vuelta de Obligado 1795 (alt. Cabildo 1700) Cap. Fed. - Tel/Fax:5786-0181
Rodriguez Peña 1094 - Cap. Fed. - Tel/Fax: 4814-3032
E-mail: replay@ciudad.com.ar



POWER®
ALL
SIEMPRE MAS
REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)
COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS
ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO
AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE)
CAP. FED. - TELEFONO: 4865-8178
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20 HS.
E-MAIL: CONTACTO@POWERALL.COM.AR
NUEVA DIRECCION DE INTERNET: WWW.POWERALL.COM.AR


POWER
GAME






PlayStation

Game Boy Color

Nintendo 64 

Grind Session

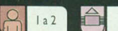
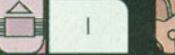


Por Diego Vitorero

Desde principios de este año, muchas compañías se dedicaron a los juegos de skateboarding. Tal es así que aparecieron excelentes títulos como ser Street Sk8ter 2 o Grind Session, pero hasta ahora ninguno fue capaz de hacerle un poco de sombra al más grande de todos los tiempos, Tony Hawk's Pro Skater. Si bien GS es entretenido y se merece un segundo puesto, le falta el vértigo que se necesita en juegos de este género. Shaba Games no fue muy original que digamos en su sistema para poder habilitar los niveles superiores, hay que cumplir un cierto objetivo como ser derribar equipos de audio, hacer una prueba determinada o una cantidad predefinida de puntos por pantalla. Algo copado es cuando queremos ver la pista en donde estamos haciendo las pruebas, con sólo apretar L2 tendremos al alcance visual todo lo que esté a nuestro alrededor; esto es muy útil cuando estamos perdidos en un trazado amplio y lleno de obstáculos. Hubo algo que me dejó boquiabierto, el sonido. El juego emula a la perfección el sonido que emite el skate al patinar sobre superficies rugosas, planas, metal, cemento y una infinidad más, lo que ayuda a que la ambientación sea uno de los puntos más fuertes. De los cuatro modos de juego: Training, Tournament, Open Skate y Endurance, mi favorito es el torneo; creo que es el corazón del juego por la variedad de objetivos y complejidad de los mismos. En fin, Grind Session es una muy buena alternativa para los amantes de los deportes extremos: no es original, no innova, pero brinda mucho entretenimiento.



Compañía / Distribución: Shaba Games
Dirección de Internet: www.shaba.com
Género: Skatboarding

 1 a 2  1

Lo Mejor: Sonido. Modos de juego

Lo Peor: Carece de vértigo y fluidez de movimiento

79%

Driver: You Are The Whellman



Por Maximiliano "Whellman" Ferzzola

Es increíble la cantidad de conversiones de juegos clásicos que está sufriendo el Game Boy Color. Tomb Raider, Metal Gear Solid, son dos buenos ejemplos de juegos que llegaron casi intactos, en espíritu por supuesto, a la pequeña de Nintendo. Otro buen ejemplo es Driver: You Are The Whellman de GT Interactive. El 3D fue sustituido por una agradable y colorida vista cenital, que en ningún momento molesta por obtusa. La gran mayoría de las cuarenta misiones con las que cuenta esta versión son iguales a las del original, variando levemente según las capacidades del aparatito. Las cuatro ciudades con las que cuenta el juego también son idénticas al Driver de Play, logrando que aquellos que ya lo jugaron no se sientan confundidos por el cambio de aires. Gráficamente el juego es lo que se espera, nada más. Y si bien no es un derroche de calidad alcanza para la premisa principal de Driver: Diversión. Lo peorcito del juego son los sonidos y no por su mala calidad, sino por su poca cantidad. Llegué a contar dos melodías centrales (que logran cansar a cualquiera a pesar de estar muy bien hechas) y muy pocos sonidos para los autos y choques. Si sabemos disculpar esa salvedad, Driver es divertimento garantizado ya que, además del juego clásico que la mayoría conocemos, se nos ofrecen otros de muy buena calidad, a enumerar: CheckPoint, hay que llegar a un punto prefijado en el menor tiempo posible; Getaway, tendremos que "perder la cola"; Pursuit, una frenética caza del coche enemigo; Survival, ¿cuánto sobreviviremos con todas las patrullas policiales en nuestra búsqueda? En fin, son muchas las cosas que Driver tiene para ofrecernos y, sabiendo hacer algunas concesiones, seguro nos engancha.



Compañía / Distribución: GT Interactive / Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames .com
Género: Arcade de Autos

1

Lo Mejor: Los Minijuegos

Lo Peor: El apartado sonoro

75%

Turok 3

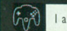


Por Maximiliano Ferzzola

Me pregunto... ¿Cuál es la razón por la que deberíamos comprar Turok 3: Shadow of Oblivion, si ni siquiera le llega a los talones a los ya clásicos GoldenEye y Perfect Dark? Bueno, luego de una gran introspección (y de un chequeo de ahorros) alcancé la respuesta: No hay ni una sola buena razón. Luego de cinco años del primer Turok, y retomando la historia donde la dejó Turok 2, este Shadow of Oblivion nos obliga nuevamente a ponernos en la piel de alguno de los dos nuevos descendientes Turok: los hermanos Danielle y Joseph. Cada uno con sus habilidades distintivas; Danielle salta más alto y maneja armas pesadas; Joseph, por su parte, es más pequeño, por lo que entra en lugares más chiquitos y maneja Snipers a la perfección. La historia es media trucha: Deberemos detener a un ente increíblemente poderoso, que solo puede ser detenido por un Turok y... lo de siempre, bah. T3 tiene 16 armas por personaje, 24 en total, y podremos manejar armas de mano como hachas y cuchillos, pasando por arcos, pistolas, rifles, lanzadores de granadas e, incluso, un controlador cerebral. ¿Por qué el juego no es la gran cosa? Primero, porque al lado de las maravillas mencionadas (GE y PD), Turok 3 no tiene nada que hacer, quedando en patética vergüenza si nos ponemos a comparar. Segundo, porque los gráficos, texturas y demás no son lo que uno espera de la N64. Y tercero, porque resulta realmente aburrido. Lo único bueno es la inclusión de la opción donde podemos salvar cuando queramos, algunos sonidos, los 48 mapas del modo Deathmatch y algunas que otras paparruchadas que salvan a este Turok 3 de la mediocridad total. Una lástima, porque los primeros títulos, sin ser maravillas, lograron capturar nuestra atención...



Compañía / Distribución: Iguana Entertainment / Acclaim Ent.
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Shotter en 3D

 1 a 4  

Lo Mejor: Turok 1

Lo Peor: Turok 3. Por momentos se arrastra

59%

Dreamcast

Twinkle Star Sprites



Por Santiago Videla

Desde que conozco la Dreamcast he visto juegos regulares, malos, muy malos, pero este título sin duda merece que se le invente una nueva categoría.

Si bien actualmente SNK no está pasando por uno de sus mejores momentos, me parece que la mejor forma de hundirse aún más es sacando un juego como éste. Twinkle Star Sprites es uno de esos títulos bizarros que al verlo uno se pregunta automáticamente ¡¿qué mi%&)# es esto?! y no es para menos, ya que con este juego la gente de SNK intentó combinar dos estilos que ya de por sí son completamente incompatibles, como el de un juego de ingenio con un juego de naves.

De esta fea combinación de géneros y con gráficos de hace 10 años atrás, nació un híbrido que realmente hace ver al viejo Atari 2600 como una consola de última generación.

En este juego la pantalla está dividida siempre y todo lo que tenemos que hacer es dispararle a los amorfos enemigos que pasan desfilando de aquí para allá, para que de esa forma pasen a la pantalla de nuestro rival y así hacerlo perder.

De más está decir que esta especie de Bust-a-Move de naves es una verdadera pesadilla que no tiene ni pies ni cabeza, pero afortunadamente al ser tan desastroso es casi seguro que no saldrá de Japón, por lo que podemos considerarnos a salvo... eso espero.



Compañía / Distribución: SNK
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Acción / Arcades



Lo Mejor: Se puede usar para ver si el control funciona

Lo Peor: Absolutamente todo lo demás

4%

Dreamcast

Virtua Athlete 2000



Por Diego "Gold Medal" Vitorero

Para cuando lean este Final Test, los Juegos Olímpicos de Sidney 2000 habrán terminado o estarán a punto de finalizar. Como era lógico, algunas compañías intentaron aprovecharse de la momentánea atención mundial hacia los Juegos, lanzando títulos olímpicos. Por desgracia, no lograron llevar sus proyectos a lo alto del podio. Una de ellas es Sega, que está nuevamente metiendo la pata en juegos de deportes, como ya lo hizo con World Series Baseball 2K1. Virtua Athlete es un buen juego, pero no como para convertirse en el preferido de nadie. Sirve para pasar el rato mientras nos dure el enganche con los verdaderos Juegos Olímpicos.

En VA2K sólo tenemos siete pruebas para disputar, 100m, 1500m jabalina, salto en largo, salto en alto, 110m con vallas y tiro de la bala. Los controles son sólo tres botones, dos para correr y uno de acción, no hay mucho misterio en esto. En ese sentido, Sydney 2000 lo aventaja con más pruebas. Pero sin embargo este Virtua Athlete es más entretenido y algo más adictivo.

Si de polígonos se trata, los modelos de los competidores tienen una buena cantidad, y cuentan con un alto nivel de detalle. Además de esto, gigantescos estadios creados a partir de los originales hacen que los gráficos se lleven casi el 90% del juego. En todo momento mantiene unos 60 FPS (cuadros por segundo), rara vez pega un mínimo tironeo, aunque esto último es sólo un pequeño instante, algo casi imperceptible.



Compañía / Distribución: Sega / Hit Maker
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Olimpíadas



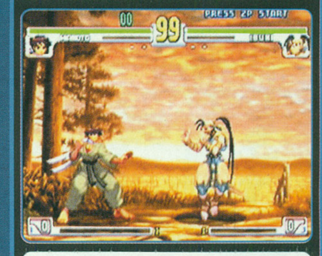
Lo Mejor: Los modelos de los participantes

Lo Peor: Sólo siete pruebas. Jugabilidad

68%

Dreamcast

SF III Third Strike



Por Rodolfo A. Laborde

La gente de Capcom siempre se las arregla para darnos algún gustito en cada uno de sus juegos. Third Strike no es la excepción ya que los artistas de la famosa empresa de juegos japonesa se pusieron una vez más las pilas y en esta tercera (y posiblemente última) parte de la línea SF III hicieron fondos nuevos para cada uno de los 19 personajes, agregaron algunos movimientos inéditos a unos pocos de ellos, incluyeron 5 luchadores nuevos -entre ellos a Chun Li- y cambiaron la música de fondo para cada uno de los escenarios. Siguen estando los super arts y, por suerte, la animación de primera. En esta oportunidad, también hay una opción para jugar online y podemos, Internet mediante, conectarnos a la página oficial de Street Fighter Third Strike y bajar a nuestro VMU algún regalito.

Los nuevos luchadores son Makoto, una karateka ponja con tomas de poco alcance pero de mucha potencia y velocidad, un detective cibernético de nombre Q, un esbelto francés de onda gótica llamado Remy, un extraterrestre con un super art que le permite transformarse en el personaje contra el que está peleando y la china que todos los seguidores de la saga ya conocen por su mortífera lluvia de patadas. Las luchas son rápidas, llenas de colorido y con personajes de buen tamaño a los que no se les notan los píxeles. Third Strike mejora en esta oportunidad lo poco que no nos terminaba de llenar de Double Impact -muy pocos personajes- y deja tal cual aquello que ya estaba bien en New Generation y Second Impact, transformándose así en el mejor de la trilogía. Sólo queda esperar a que salga la versión en inglés antes de fin de año.



Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Lucha 2D







Lo Mejor: La animación. Nuevos fondos, música y personajes

Lo Peor: Algunos de esos personajes

86%

PlayStation 2

Rock´n Megastage



Por Maximiliano Ferzzola

Definitivamente, los japoneses saben algo que nosotros ignoramos. Las fronteras culturales y de divertimento son abismales. Pero creo que ellos tienen el poder de ver cosas que nosotros no. Deben ser personas con un nivel cultural más alto y una percepción más elevada. Si no, no entiendo cómo pueden consumir estas porquerías y ser felices. Siguiendo la línea de estos juegos musicales que están tan de onda, Rock´n Megastage de Jaleco "simula" lo que sería una banda. Con unas cuantas canciones para elegir e interpretar, Rock´n Megastage hace lo que puede por emular clásicos como Guitar Freaks pero se queda al comienzo del camino. Debemos elegir dos de los cuatro instrumentos a nuestra disposición: cada uno se activa con un botón, pero el bombo siempre debe estar ahí, ¿y saben por qué? Porque este Rock´n Megastage tiene una especie de horrenda pedalera que cuando la pisamos funciona como bombo; el otro instrumento, sea cual sea, lo controlamos desde el joystick. ¡Nunca me sentí tan ridículo! Tampoco nunca me había aburrido tanto. Lo "más interesante" es que... ¡Podemos jugar con un amigo! Uno controla el bombo y la guitarra desde un control y el otro el bajo y el órgano. ¡Divertidísimo! Las canciones son como muy niponas para nuestro hemisferio pero no están mal. Ahora, los gráficos... ¡Por dios! ¡No se dan cuenta que están asesinando a la Play 2 con estas cosas? Que mal que la está haciendo la gente de Sony... o se ponen media pila para cuando salga la consola yanqui o la Dreamcast le va a patear tanto, y tan mal, el trasero, que no va a saber ni cómo se llama. En fin, un desastre... además, con lo que cuesta el juego y la pedalera, te podés formar una banda de verdad.



Compañía / Distribución: Jaleco
Dirección de Internet: No disponible
Género: Musical





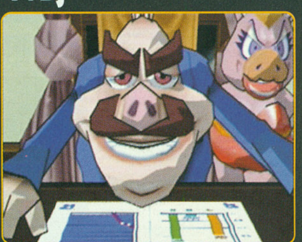
Lo Mejor: Usar la pedalera para jugar con el Boby

Lo Peor: La pedalera es muy cara para jugar con el Boby

25%

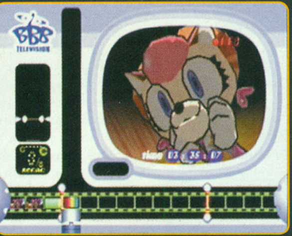
PlayStation 2

TVDJ



Por Rodolfo A. Laborde

TVDJ sobresale del resto de los títulos de PlayStation 2, que hasta la fecha no es mucho decir, por varios motivos: los gráficos que imitan el estilo de un dibujo animado, la historia y por último -y más importante- lo original del juego en sí. Nuestra misión es sacar adelante a un canal de televisión, -BBB Cartoon Channel- que está siendo destruido por la competencia, con programas interesantes y bien editados. ¿Cómo hacemos esto? Durante la filmación de cada uno de los programas del canal para el que trabajamos, vamos a ver pasar al pie de la pantalla una cinta de película. Tenemos que llenar cada uno de los fotogramas de dicha cinta, oprimiendo para eso los cuatro botones principales del pad. El botón de triángulo rellena 1 casillero (o fotograma, como quieran llamarlo), el cuadrado rellena 2 fotogramas, el círculo 3 y la equis 4 fotogramas. Cada tanto aparecerá una línea sobre la cinta que estamos editando. Si nos pasamos de esta línea se va todo al diablo y tenemos que regrabar todo otra vez, perdiendo por eso calidad en la imagen, tiempo y televidentes. El rating dependerá también de la variedad de las tomas -cada botón que apretamos es una toma, así que si presionamos muchas veces el mismo botón, saldrá siempre la misma secuencia, aburriendo así a los espectadores. Y no hay que olvidar que en la televisión el rating lo es todo.
El juego es adictivo y puede engancharnos por un muy buen rato. Pero si recordamos que tenemos ante nosotros a una Play2, con 128 bits y BLAH, BLAH, BLAH, nos daremos cuenta de que el juego no le saca ni ahí el jugo a esta máquina, que pide a gritos que alguien la exprima.



Compañía / Distribución: Sony Computer Entertainment
Dirección de Internet: www.scei.co.jp
Género: Ingenio





Lo Mejor: Pura originalidad

Lo Peor: Demasiada máquina para este juego

70%

PlayStation 2

All Star Pro-Wrestling



Por Rodolfo A. Laborde

Este juego no hace sino confirmar una vez más que Squaresoft es la maestra... de los RPG. Por algún motivo, a los chicos de esta querida y respetada compañía se les ocurrió hacer un juego de lucha libre y digamos que el resultado no fue de los más felices. Los gráficos son muy buenos pero los movimientos de cada luchador son extremadamente difíciles de ejecutar. Esto se debe a que en Squaresoft se les ocurrió la "maravillosa" idea de tener que manejar a estos gordos fofos sólo con las dos palancas del Dual Shock. Sí, los demás botones del pad no nos van a servir para nada. De más está decir que esto hace las cosas harto difíciles y si sale alguna toma grossa, seguro que es de pura suerte. Agréguese a esto que los veintipico de luchadores tienen menos carisma que un clavo, lo aburridas que se tornan las peleas -de no menos de 15 minutos cada una ¡DIOssSs!- y el resultado iguala a un explosivo combo de somníferos. Y ni hablar si no tenemos a mano ningún amigo para que juegue con nosotros. La consola nos va a romper el alma a cada rato o será un muerto que se quedará esperando a que lo ataquemos. No hay término medio. Eso sí, hay que reconocer que existen montones de opciones para modificar las reglas de cada combate, el tipo de ring, la duración de cada lucha, la dificultad y hasta el título en cuestión. Con sólo ver las imágenes se darán cuenta que los gráficos son algo nunca visto hasta ahora. Pero todo esto no es, desgraciadamente, suficiente para que el juego enganche y divierta. Si el pobre de Karadajian viera esto, seguro que se muere de nuevo. ¡Ay, PlayStation 2!, que será de ti...



Compañía / Distribución: Squaresoft
Dirección de Internet: www.squaresoft.com
Género: Lucha Libre





Lo Mejor: Jugar al Exciting Hour

Lo Peor: Hay que hacer un curso para tirar una patada

43%



Spider-Man

Por Maximiliano Ferzzola

Por fin un juego digno de Spider-Man! Desde los tiempos del Family, pasando por la mayoría de los sistemas (incluso por la Atari 2600) que la industria trataba de emular las sorprendentes aventuras de nuestro vecino amigable, Spider-Man, sin demasiado éxito. El único título rescatable de todos esos que se desarrollaron en honor al arácnido es Maximum Carnage, para Sega MegaDrive pero, y a pesar de ser un excelente juego de peleas, carecía del espíritu Spider. Por fin, en los tiempos de la Play, la dupla Neversoft/Activision nos trae un producto que logrará deleitar a los fanáticos del Hombre Araña, así como también gustará a todos aquellos que simplemente disfruten de un buen juego de acción y aventuras.

Con un gran poder viene una gran responsabilidad

El Dr. Octopus parece haber sentado cabeza, su carrera delictiva ha quedado en el pasado y, afligido por el mal que habría causado en sus años locos, comienza a trabajar por el bien de la humanidad. Peter Parker se encontraba cubriendo la conferencia de prensa dada por Octopus, en la cual se presentaba un invento revolucionario cuando Spider-Man entra en escena y roba la máquina del Dr... ¡Un momento! ¿Qué Peter Parker no es Spider-Man? Sí, claro... pero los únicos que lo sabemos somos nosotros. El resto culpa a Spider Man y pronto todo el mundo estará en su caza. Y así comienza la aventura en la que Peter no sólo deberá limpiar el buen nombre de Spider Man, sino que además deberá mantener el orden en New York y encontrar al impostor que se atrevió a hacerse pasar por él. En el camino se cruzará con sus más mortales enemigos: Rhino, Venom, Carnage, Scorpion y Misterio; pero también será ayudado por sus mejores super amigos: Dare Devil, Black Cat, The Punisher y Los cuatro fantásticos, entre otros. Definitivamente, Spider-Man es un juego que ningún fan del arácnido debería perderse. No sólo porque este título logró captar el espíritu exacto del cómic sino también porque, y agárrense, Stan Lee hace los comentarios, el juego ofrece TODOS los trajes que usó el Hombre Araña en su carrera contra el crimen y las portadas de muchos de los mejores cómics de la colección.







Cómic interactivo

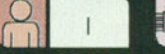
Prácticamente todo lo que puede hacer nuestro amigo Spider-Man en los cómics, lo puede hacer en esta producción de Neversoft. Puede volar por los edificios impecablemente diseñados usando su Spider Web, puede treparse por cada una de las superficies que presenta el juego, levantar objetos y lanzarlos contra sus adversarios, lanzar su tela de araña a los enemigos para reducirlos e, incluso, puede enhebrar un escudo para defenderse y ponerse algo de tela en sus nudillos para que sus golpes duelan más. Los gráficos del juego son lo suficientemente buenos como para no decepcionar a nadie, conservando una estética de cómic que se agradece y los niveles están muy bien diseñados. Además, entre nivel y nivel hay una escena de animación muy bien hecha que nos va contando cómo se va desarrollando la historia. Y, como broche de oro, Spider vive haciendo comentarios sobre las situaciones que lo rodean que pueden lograr destartalarnos de risa. La única cosilla que baja el puntaje de este Spider-Man es la cámara, que puede volvernos locos en más de una ocasión.

Spider-Man es un juego muy bueno, sin llegar a la excelencia pero que conserva la esencia de los cómics como pocos juegos pueden lograr. De hecho, me aventuraría en decir que este Spider-Man es la mejor adaptación que se ha logrado del mundo del cómic.





Compañía / Distribución: Neversoft / Activision
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Acción/Aventura

 1  1

Lo Mejor: Spider-Man y los Ramones

Lo Peor: La cámara

79%



CLUB TAKU

ULTIMAS NOVEDADES!

NINTENDO 64: MARIO TENNIS - TUROK 3 - PERFECT DARK

PLAYSTATION: THE LAND BEFORE TIME (PIE PEQUEÑO) - DINO CRISIS 2
PRO SKATER 2 - DANGER GIRLS - POWER RANGER RESCUE

PLAYSTATION 2: WORLD CUP 2000
TENEMOS EL CONTROL REMOTO PARA MIRAR DVD!

DREAMCAST: CAPCOM VS SNK - SAN FRANCISCO RUSH
HALF-LIFE

GAME BOY: POKEMON GOLD - POKEMON SILVER - PERFECT DARK
SPIDERMAN

TENEMOS LA BATERIA PARA DRUMMANIA DE PLAYSTATION 2!

GAME BOY COLOR - ACCESORIOS
PLAYSTATION - DREAMCAST
NINTENDO 64 - SUPER NINTENDO
PLAYSTATION 2 - NEO GEO POCKET

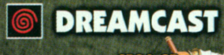
TENEMOS LAS POKÉMON TRADING CARDS GAME EN ESPAÑOL

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS

Av. Cabildo 2280 - Local 18
Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684

JUEGOMANIA



DREAMCAST

SEGA GT
ULT. FIGHTING CHAMPIONSHIP
TOKIO XTREME RACER 2
METROPOLIS
ESPN TRACK & FIELD
D2
FERRARI 355
HALF-LIFE
TOKIO XTREME RACER 2

NINTENDO 64

ARMY MEN: S. HEROES 2
POKEMON PUZZLE
EXCITEBIKE 64
KIRBY 64
MARIO TENNIS
TUROK 3

GAME BOY



POKEMON GOLD / SILVER
PERFECT DARK
SPIDERMAN
WARIO LAND 3
METAL GEAR SOLID
TUROK 3

¡CONSEGUI TUS POKEMON TRADING CARDS ORIGINALES!



PLAYSTATION 2

WINNING ELEVEN 2000
RIDGE RACER 5
TEKKEN TAG TOURNAMENT
STREET FIGHTER EX 3
DEAD OR ALIVE 2
FIFA 2000

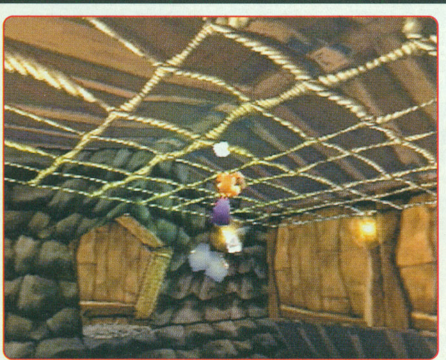
SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS - ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS

VENTA DE MAQUINAS Y CLUB DE ALQUILER DE DVD

AV. RIVADAVIA 6836 LOCAL 57 GALERIA SAN JOSE DE FLORES - TEL./FAX: 4613-4276



Rayman 2: The Great Escape



Por Rodolfo A. Laborde

Al fin les llegó el turno a los poseedores de la PlayStation! Después de causar sensación en PC, N64 y hasta Dreamcast, era hora que la secuela de Rayman tuviera también una versión para la popular y querida consola gris de Sony. El resultado es el mismo: un espectacular juego de plataformas totalmente en 3D, con bellísimos escenarios, tan agradables que son un verdadero "banquete visual", y un personaje de lo más simpático que debe hacer las mil y una para rescatar a sus amigos y a su mundo de las garras de los malévolos piratas-robots.

Has recorrido un largo camino, Rayman

Como su nombre lo indica, el juego empieza con nuestro héroe atrapado en una celda de una de las naves piratas. Sorpresivamente, un amigo de Rayman va a parar junto a él. La acción no se hace esperar ni un segundo más y desde ese preciso instante controlamos al protagonista que, además de escapar de la prisión, deberá disparar con sus puños, saltar, nadar, hacer uso de su flequillo-helicóptero, trepar por lianas, a la vez que activa palancas para abrir puertas, consigue las preciadas Lums (las hay de diferentes colores) necesarias para pasar al siguiente nivel, tira bombas contra máquinas con parches y libera a sus amiguitos. Todo mientras pasamos por una especie de placas que nos dan indicaciones acerca de nuestros increíbles poderes y habilidades. Mucho más adelante tendremos que buscar las cuatro máscaras para despertar a un tal Polokus, que supuestamente nos va a ayudar a deshacernos de los invasores. Pero liberar a nuestro mundo de las garras de estos piratas de agua dulce no va a ser nada fácil, ya que antes tendremos que pasar por un sinfín de obstáculos, incluyendo a los guardianes de dichas máscaras.

La historia pinta linda... ¿y el resto?

Imposible no hacer mención a la calidad de los fondos, su colorido, sus alucinantes texturas y las grandes dosis de humor que hay a lo largo de toda la aventura. El control del personaje es otro punto a favor en Rayman 2. ¡Pero ojo! Si esperan ver sangre, tripas y muchos muertos en Rayman 2, miren para otro lado porque no van a encontrar ni pizca de eso acá. Rayman 2 es un juego para todas las edades, sumamente divertido, bien logrado en todos sus aspectos y que merece ser jugado por todos aquellos que no sean de mente cerrada, de ésos que sólo se divierten si hay que cortarle la cabeza a alguien.

Siempre hay algo por mejorar

Ubi Soft, por su parte, demuestra una vez más que le interesa mejorarse a sí mismo y por eso hizo algunos arreglos para que esta nueva versión fuera mejor todavía que las anteriores. Ejemplo de esto es el tema de las voces de los bichitos con los que nos vamos encontrando por nuestro largo camino, hasta en tres idiomas diferentes, tanto habladas como por escrito. Lo que sí podríamos decir que juega en contra de esta versión de Rayman 2 para PlayStation es que los gráficos están un poco más pixelados que los de PC, aunque esto es algo normal e inevitable si tenemos en cuenta que las computadoras personales usan aceleración 3D y que el procesador gráfico de la Play no es tan potente como el de las consolas de última generación. La cámara es otro de los detalles que quedan por mejorar. Pero no me malentiendan, Rayman 2 es un gran juego, de hecho, uno de los mejores que he visto de este género desde hace mucho, mucho tiempo. La espera sí que valió la pena.



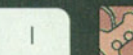




Compañía / Distribución: Ubi Soft Entertainment
Dirección de Internet: www.rayman2.com
Género: Arcade







Lo Mejor: El juego en su totalidad es una pinturita

Lo Peor: Las cámaras son el punto más flojo




PlayStation


ASIAN
GAME


Dreamcast.



RC Revenge

Por Rodolfo A. Laborde

Qué placer se siente cuando después de ver un título tras otro, de ésos que no nos mueven ni un pelo del entrecejo, aparece un juego para revisar tan bueno como éste! Y más todavía cuando su primera parte, también para PlayStation -la versión para PC era un caño-, fue un bochorno. Si hay algo que no podemos decir es que la división Club Acclaim no aprende de sus errores. Eso ya es un logro (y hay muchos más por enumerar, créanme).

Las segundas partes a veces sí son mejores

Para empezar, tenemos opciones para tirar al techo: Best Time Trials, Game Progress, Race, hasta un editor para hacer nuestras propias pistas. ¡Grande, Acclaim! Y no entraría en la categoría clásico si no tuviese un modo para jugar de a dos, a pantalla dividida. Los modelos de autos a control remoto son entre catorce y quince, pasando por camionetas, autos de F1, jeeps y deportivos, todos con sus respectivas características, muy detallados, aunque varios de ellos ocultos en un principio. Detalles como la suspensión y el movimiento de las rueditas de cada uno de ellos es simplemente de no creer. Lo mismo pasa con el frame rate, que no tironea ni una sola vez y va a la velocidad de la luz, aún cuando hay ocho autos en pantalla, rayos que caen por todos lados y fondos repletos de detalles. ¡Grande, Acclaim! (¿lo había dicho ya?). Pero cuidado, RC Revenge dista mucho de ser un juego de carreras convencional en 3ra persona. Durante las carreras podemos ir agarrando power-ups, armas y otras tantas chanchadas para trampear en el momento menos esperado a nuestros pobres adversarios. Obviamente, nosotros también podremos ser víctimas de los demás corredores, a no ser que consigamos un escudo que nos haga inmunes por tiempo limitado a los rayos, misiles, aceite y burbujas de nuestros queridos amigos. Los circuitos son todos sumamente divertidos, tocando temas tales como casas del terror, recorridos por la selva, monstruos y aventuras espaciales, cada uno con su música de fondo. En la zona conocida como Monster World, descubrimos con sorpresa que nuestro autito se transforma de golpe y porrazo en una lancha.





De más está decir que la pista pasa en ese caso de ser de tierra o pavimento, a agua. Para mejor, cada "mundo" tiene cuatro pistas en total, una habilitada desde la primera vez que jugamos. Las otras tres pistas de cada zona se van haciendo accesibles a medida que vamos juntando trofeos -o ingresemos algún cheat- de manera que RC Revenge mantiene entretenido al más exigente durante muchas, muchas horas.

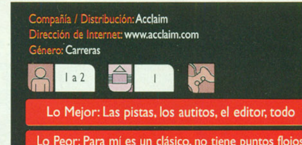
Los controles son simples y sin ser lo mejor del juego siguen siendo sumamente eficaces: un botón para frenar, otro para acelerar, marcha atrás, vista hacia atrás y uno de los botones L para dar vuelta al autito si quedó patas para arriba y no vamos ni para atrás ni para adelante.





Acclaim nos dio otra alegría

En una época en la que toneladas de títulos aparecen y desaparecen sin pena ni gloria, un juego de este tipo y de tan buena calidad siempre es bienvenido tanto por los fanáticos del género como por los amantes de cualquier buen juego por igual. Tiene mucho humor, buenos gráficos, excelente música de fondo, es ideal para jugar con amigos y hasta trae un editor que nos servirá para hacer nuevas pistas mientras esperamos la tercera parte. ¡Recomendado!


Compañía / Distribución: Acclaim
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Carreras
1 a 2
1
Lo Mejor: Las pistas, los autitos, el editor, todo
Lo Peor: Para mí es un clásico, no tiene puntos flojos

90%



Danger Girl

Por Máximo "Danger" Frias

Son contadas las ocasiones en que las adaptaciones de un comic o una película a un juego de video resulta ser éxito, y Danger Girl no es la excepción. Los chicos de n-Space, junto con los muchachos de THQ, crearon una adaptación del comic de Cliffhanger para PlayStation y el resultado es un producto meramente comercial que sólo los fanáticos de la serie podrían llegar a apreciar.

Del comic al juego

Dibujado por J. Scott Campbell (Gen13 y DV8), el comic "Danger Girl" cuenta la historia de cuatro muchachas reclutadas para un proyecto secreto encargado de combatir a una organización llamada "The Hammer", un grupo militar que busca la conquista del mundo (cómo no).

En los principios de la serie, las elegidas para tan complicada misión fueron: Abbey Chase, Sydney Savage, Silicon Valerie y Natalia Kassle, quien luego se descubriría que era una doble agente trabajando para los chicos malos.

La historia del juego trascurre en algún momento después del número 6 de la serie e introduce a un nuevo personaje, JC, una mecánica con experiencia en "arreglar cosas" y con todas las expectativas de entrar definitivamente al grupo Danger Girl.



Son estos los elementos con los que comenzamos esta nueva aventura en forma de juego, que sólo el hombre paciente terminará.

Muchas contras

Después de haber estado unos 15' hasta que me acostumbré a la configuración de los botones, pude obtener el control de Abbey Chase, nuestra primera agente de turno. Tras haber visto juegos como Syphon Filter o Metal Gear Solid, la primera impresión con Danger Girl no es muy satisfactoria. Más allá que se trate de una PlayStation y que la consola ya no sea muy avanzada, no hay excusa para justificar la baja calidad gráfica del juego (sin ir más lejos, Spiderman se ve mucho mejor). Los movimientos de las agentes son muy duros y poco intuitivos, lo que hace que a largo plazo terminemos jugando como el juego quiere y no como a nosotros nos parece.

Las misiones están divididas en dos partes y ambas se cumplen por objetivos (desarmar bombas, liberar rehenes, detonar instalaciones, etc.), y una misión exitosa implica tenerlos todos cumplidos satisfactoriamente.

Cada agente tiene su "virtud" o "habilidad especial". Abbey posee lentes infrarrojos para poder ver las bombas láser, JC posee una llave inglesa tamaño familiar, que usa para abrirse camino en distintas situaciones y Sydney porta un rifle con mira te-lescópica y un látigo para aniquilar a los enemigos desde una distancia segura.



Peligrosamente difícil

Como si todos los palos anteriores fueran pocos, algo que habría que añadir es que la dificultad del juego es elevada y que el hecho de no poder salvar en el medio de la misión hace que cada vez que perdamos tengamos que empezar tooodo de vuelta (un garrón) y les aseguro que como mínimo van a tener que jugarse unas diez veces para pasar cada misión y, una vez pasada, jamás querrán volver atrás.

Estoy seguro que más allá de todo, el fanático de la serie lo va a querer jugar igual, por lo menos para ver las pantallas de "Loading" de cada nivel o simplente para entretenerse hasta que salga el dichoso número siete de la serie, que tanto vienen prometiendo desde hace casi un año. Para los que no conocen la serie, les recomiendo que, si buscaban un Metal Gear Solid... sigan buscando.



Compañía / Distribución: n-Space / THQ
Dirección de Internet: www.thq.com
Género: Arcade 3D

1 | 1

Lo Mejor: Una opción para el fan del comic

Lo Peor: Es un juego mediocre

50%





Valkyrie Profile

Por Maximiliano "Berserker" Ferzzola

En el Valhala los dioses me esperan. Abre tus puertas, abrázame, oh, gran Hall de la masacre. Entraré a ti con la espada en la mano. Ahora soy inmortal, y tomaré mi lugar junto al ejército eterno de Odín, allá en el cielo donde guerrearemos por los tiempos de los tiempos. Y desde allí, gritaré el último gran llanto de guerra... final y eterno", rezó un guerrero con su último aliento, justo antes que la flecha que atravesó su corazón acabara con su existencia. Murió con una sonrisa en los labios.



Valhala, posada de dioses

El honor, los ideales, la dignidad y las causas justas se unen bajo un mismo título: Valkyrie Profile, que embelesado con la poética y épica mitología nórdica no hace más que asombrar por la originalidad de su planteo y por la increíble estética de sus gráficos. Cuenta, uno de los tantos mitos vikingos, que sólo aquél que muera en la lucha podrá acceder al Valhala, donde podrá estar junto a sus hermanos de batalla luchando eternamente por las eras de las eras bajo el estandarte de Odín y la guía del poderoso Thor, dios del trueno. Valkyrie Profile se inspira en éste y otros mitos vikingos, logrando una poderosa y atrayente línea argumental, de esas que tan difícil son de encontrar en estos días. En el juego de Enix tendremos el honor de interpretar a una Valkyria (una amazona guerrera) con el propósito de reclutar y entrenar guerreros para que se unan a las filas de Odín antes que sea demasiado tarde... porque el Ragnarok, el Apocalipsis vikingo, se aproxima y los dioses están mezclados en una guerra descarnada contra otros ejércitos enemigos (también inspirados en la mitología nórdica) y necesitan de los mejores luchadores del reino. ¿Cómo funciona esto en términos de juego? Bueno, Valkyrie Profile está dividido por períodos. Con cada acción que llevamos a cabo, gastamos tanta cantidad de períodos. Odín nos encarga que cada 24 períodos le mandemos dos guerreros con diferentes características. Así, no sólo tendremos que encontrar a aquellas almas en pena, sino también entrenarlas para que cumplan los requisitos requeridos por Odín. Al final de los 24 períodos se hará una evaluación de los guerreros mandados y de cómo están influyendo ellos en la guerra que se está llevando a cabo. Pero esto es sólo la punta del Iceberg, porque la llegada del Ragnarok está cerca (algo así como 200 períodos luego de comenzado el juego) y ahí se verá como a sido tu labor...





La belleza de la Valkyria

Los gráficos y el sistema de juego, todo en bellísimos dibujos 2D hechos a mano, me recuerda un poco al excepcional Castlevania: Symphony of the Night y al no tan lejano Legend of Mana. Impecables. El apartado sonoro tampoco se queda atrás; en más de una ocasión incluso nos sorprenderemos por la solemnidad de las voces y por lo atractivo de los diálogos. Si entendemos inglés, claro...

La jugabilidad es impecable y el sistema de batallas (¡que no son al azar!), muy innovador y emocionante. Además, la cantidad de opciones a la hora de asignar experiencia a nuestros guerreros, la gran cantidad de ítems y un desafío digno de cualquiera de nosotros lo convierten casi en un clásico... ¿Por qué falló en alcanzar tal categoría? En algunas ocasiones el juego suele tener problemas con el frame rate (o sea que se pone lento). Y, en las historias de nuestros reclutas, además que en ocasiones suelen no redondear bien, no tendremos ninguna interacción. Simplemente veremos cómo tal o cuál persona se une a nuestro lado sin que podamos interferir en el desarrollo de esa historia. Dos puntos en contra, pero muchos más a favor, transforman a Valkyrie Profile en un juego que no debe faltar en la colección de cualquier rolero.





Compañía / Distribución: Tri-Ace / Enix
Dirección de Internet: www.enix.com
Género: RPG






1 2

Lo Mejor: El planteo, los gráficos, los sonidos

Lo Peor: Se arrastra por momentos

89%



Mario Tennis

Por Maximiliano Ferzzola

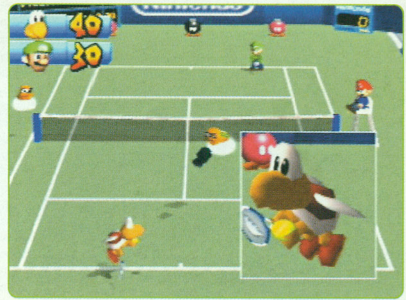
Así como los personajes más famosos de Nintendo se enfiestan, corren carreras, se pelean y andan pegando saltitos por ahí, ahora también se les dio por jugar al tenis. ¿Cómo hará Mario para tener esa panza con tanta actividad física? Nadie lo sabe... la cuestión es que los muchachos se divierten de lo lindo. Mario Tennis a sufrido muchas comparaciones, injustas desde mi punto de vista, con Virtua Tennis de Dreamcast. Así que en muchos se ha planteado la pregunta del millón: ¿Es Mario Tennis mejor que Virtua Tennis? La respuesta es un rotundo NO, pero de todas maneras no pasa vergüenza frente a este potente adversario, defendiéndose sin grandes ostentaciones. Dejando de lado las molestas comparaciones, les aseguro que Mario Tennis es el mejor juego de tenis para la N64. Para que los usuarios de la máquina de Nintendo, que tan en pie de guerra han estado últimamente, no se ofendan, déjenme aclararles que Mario Tennis es un muy buen juego pero, que por cuestiones ajenas a la voluntad de los creadores, no alcanzó a ser uno de esos productos con los que Nintendo nos deleita de vez en cuando. ¿Por qué? Bien... hay juegos que simplemente, y por más perfectos que sean en todos los aspectos técnicos, no alcanzarían el puntaje máximo nunca. Tienen una carencia inexplicable y no nos terminan de convencer, algo totalmente intuitivo que a mí me gusta llamar el Factor X, un factor que no tiene explicación lógica. Mario Tennis tiene gráficos muy coloridos, soniditos simpáticos y unos modos de juego bastante divertidos, pero carece de este Factor X que hago mención. Y esto, además de algunos dramas menores en la jugabilidad, es el principal problema de Mario Tennis. Lo cual no es nada grave, pero lo suficiente como para que su puntaje haya bajado unos cuantos puntos. Aclarado este asunto pasemos a detallar a qué tienen que atenerse si se compran este juego.

¡Fiesta!

En realidad nadie sabe cómo viene la mano con los personajes de Nintendo; a veces son acérrimos enemigos y otras se dan besitos como novios. En este caso, los siguientes, dejan nuevamente de lado sus diferencias en pos de la diversión: Mario, Luigi, Peach, Baby Mario, Yoshi, Donkey Kong, Paratroopa, Wario, Waluigi, Daisy, Toad, Birdo, Bowser y Boo, más Shyguy y Donkey Kong Jr., que son personajes ocultos. Cada personaje tiene diferentes estilos de jugar al tenis. Por ejemplo, Bowser es potente pero lerdo y Paratroopa tramposo pero carente de técnica.

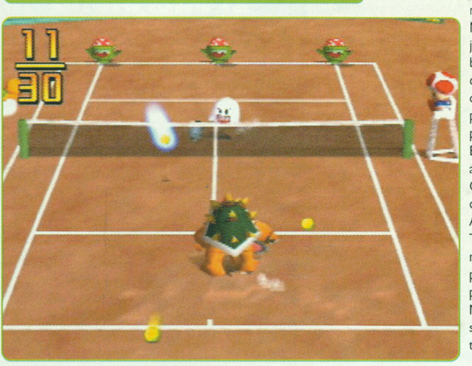
Los modos de juego son variados pero el más copado es el Multiplayer de 4 jugadores, ¡ese sí que está bueno! Además, hay otros como el Ring Shot, en el que debemos pasar las pelotas por unos anillos para ganar puntos; The Bowser Stage no se queda atrás y The Piranha Challenge agrega la cerecita al cocktail. Aunque sólo el modo Tournament mantendrá nuestra atención con el paso del tiempo, los otros pueden aburrir ¡salvo el Multiplayer, claro! Por supuesto, como todos los títulos de Nintendo, Mario Tennis está lleno de secretos que iremos develando pasando el juego una y otra vez. También, vale aclarar, tanto la física de la bola como la física total del juego (ambas muy bien logradas), apunta a un estilo puramente arcade, dejando el realismo de lado para dejar paso a la diversión. Todas las cámaras que se encuentran disponibles están bien plantadas, y con cualquiera podemos seguir el partido a la perfección, siendo, de todas maneras, más atractiva la dinámica. En lo que a cámaras respecta, cada vez que alguien anota un tanto vemos un Replay desde diferentes posiciones muy al estilo anime.

En definitiva, Mario Tennis es muy buen juego de tenis, pero hasta ahí llega. La carencia del Factor X, esas cuestiones menores de jugabilidad y la simpleza de alguno de los gráficos logran que no sea el clásico que esperábamos.

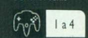


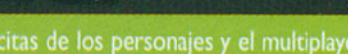
El Match del Milenio

De un lado de la cancha se aprestaba Maximiliano Ferzzola dándole vida y movimientos a Donkey Kong. Del otro lado, Luigi, interpretado por nuestro "experto" en deportes, Diego Vitorero, miraba al simio con pánico en su mirada. Sabia que, del otro lado, o sentado junto a él, se encontraba uno de los únicos capaces de arrastrar su trasero por el polvo de ladrillos. Vitorero se defendió dignamente y logró que Ferzzola perdiera gran cantidad de pelotas, pero, y como toda la muchedumbre esperaba, no fue capaz de derrotar al gran simio. 3 a 2 fue el resultado y Diego tuvo que pagar unas cervezas al vencedor, que desde estas páginas le espeta un gran "¡LOOOSEEER!"



Compañía / Distribución: Camelot Software Planning / Nintendo
Dirección de Internet: www.nintendo.com
Género: Tenis



Lo Mejor: Las vocecitas de los personajes y el multiplayer

Lo Peor: La jugabilidad

79%



Seaman

Por Maximiliano Ferzzola

Según el diccionario Ferzzola de la lengua española, la palabra "Juego" quiere decir, y cito: Toda aquella actividad lúdica que proporcione dosis relativas de diversión, que represente un desafío para nuestros sentidos y que, además, haga fluir nuestra adrenalina en consideración a la clase de juego que está siendo jugado. O sea, Seaman tiene de juego lo que yo de cumbianchero, en resumen: NADA. Seaman es una de esas cosas experimentales que tanto disfrutan hacer los japoneses para atormentar al resto del mundo.

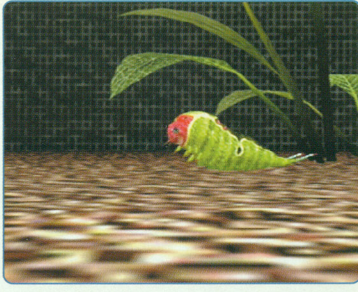
Para los que vivieron dentro de un Tapper estos últimos meses, o que no hayan leído las últimas Next Level, Seaman es la evolución del Tamagotchi (o lo que hubiese pasado si los Sea Monkey no hubiesen sido un fraude) en donde debemos cuidar un pez con cara de ponja desde que es un huevito hasta que evoluciona. ¿Suena emocionante? Bueno... ¡no lo es!

Mamá, mamá ¿Los peces hablan?

Imaginen esta situación: compran Seaman, pagando una suma considerable, llegan a su casa emocionadísimos, ponen el CD en la Dreamcast. Ponemos el huevo en la pecera como indica el manual y nos preparamos para vivir la hora y media más emocionante que nos va a brindar Seaman en toda su existencia. No les vamos a develar los pasos a seguir para completar el ciclo de vida de este extraño engendro (ya que les arruinaríamos una de las pocas cosas ¿divertidas? que tiene este paquete). Pero sí les podemos adelantar que durante la próxima semana básicamente lo que van a tener que hacer es mantener la calefacción de la pecera por arriba de 15° y por debajo de 20° y, además, mantener la pecera oxigenada. Y ahora viene lo emocionante: a través del micrófono podemos "hablar" con el pez. Claro, si sabemos inglés y tenemos una paciencia a prueba de peces parlantes.

Porque cuando habla el bicho puede decir cosas interesantes, algunas bastante inquietantes, pero casi nunca habla del mismo tema que nosotros. Además, ¿saben lo ridículo que puede verse uno mientras habla con un pez que está del otro lado de la pantalla de un televisor? Ah, me olvidaba... cuando ya pensábamos que no podríamos aguantar tanta emoción, empezamos a criar insectos para darle de comer a los Seaman.







Para resumir, y dejando el sarcasmo de lado, Seaman es una mascota virtual que requiere tanto o más cuidados que una real, y que para colmo no es tan divertida como un perro. Supongo, como decía Laborde en el First Approach de este juego, que esto es para los ponjas sin espacio en sus deptos para tener mascotas y bla bla bla. Pero acá... ¿quién no puede tener un gato o un perro? Entonces... ¿para qué nos importan desde el país de Oriente estas cosas? ¿Para hacer chistes tontos diciendo "estuve hablando con un pescado" y eso? Más allá de que el juego es aburrido y sólo lo puede llegar a disfrutar a alguien interesado en algo que tiene demasiado de experimental y nada de juego, el apartado gráfico deja mucho que desear, y no porque los gráficos sean malos, sino porque tiene muy poca variedad, la pecera es poco atractiva y el fondo es siempre negro. Las voces en inglés de estos pececitos están bien e incluso Seaman posee una pronunciación envidiable, pero casi siempre dice algo que no le preguntamos. El reconocimiento de palabras es muy escaso y encima el manual no incluye un listado mínimo de las palabras que reconoce el software.

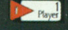
La cuestión es, como ya lo dije más de una vez, si quiero una mascota, no me compro ni figuritas de Pokémon, ni jueguitos de Digimon, tampoco hablo con Seaman; me consigo un perro, que de seguro no va a tirar rayos por los ojos, ni a hablar por los codos, pero seguro que es mucho más divertido que mirar a un pez con ojos rasgados dos horas por día ¡He dicho!

El Micrófono

Si Seaman tiene algo a su favor es la inclusión de un periférico con el que podemos comunicarnos con el bicho acuático. Las posibilidades de uso de este nuevo periférico son casi infinitas, y más ahora con la posibilidad de las consolas en Internet. De hecho, Sega ya ha prometido que pronto, y a través de Sega.net, con este adminículo se podrá hablar al extranjero pagando la llamada local. Pero eso es sólo el comienzo de lo que auguramos será una bola de nieve en cuanto a la inclusión del micrófono en otros juegos. Veremos...

Compañía / Distribución: Vivarium / Sega
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Ehhh... ¿Experimental?

1 Player



Lo Mejor: El micrófono

Lo Peor: Ver un pez y no poder comérselo

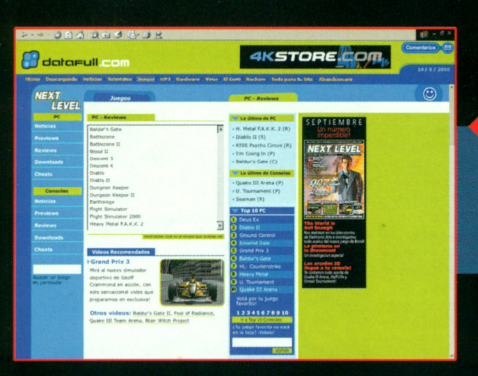
56%

¡EL SITIO QUE ESTABAS ESPERANDO!

www.datafull.com

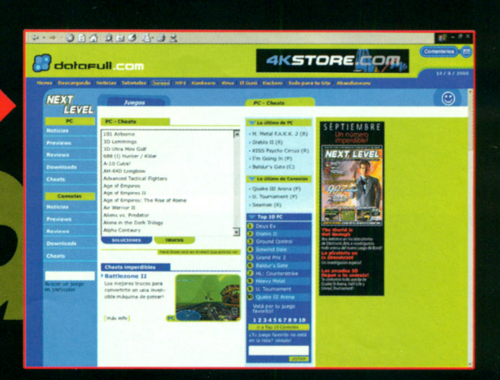
Si querés saber todo lo que ocurre en el mundo de los videojuegos, ¡éste es el lugar! Desde la fecha de salida de tu juego favorito a la marca de calzoncillos de Solid Snake!





Todos, pero absolutamente todos los juegos que están a la venta pasan por el crítico análisis de nuestro equipo de especialistas. ¡Sin piedad!

Ese maldito juego te está haciendo la vida imposible? Buscá en esta sección la cura para todos tus males!



NOTICIAS • PREVIEWS • REVIEWS • TRUCOS • SOLUCIONES







D2

Por Rodolfo A. Laborde

Si hubo alguna vez un título del cual no me esperaba una continuación era de D, un juego de terror en primera persona para PlayStation que hizo su aparición en el 96 y que estaba compuesto nada menos que por cuatro CD. Mejor dicho, no es que no me esperaba una segunda parte sino que nunca imaginé que dicha secuela fuese como la que ahora tengo en mis manos. ¿Por qué? Porque la primera parte transcurría dentro de una dimensión creada por la enloquecida mente del padre de la heroína. Laura, así se llamaba la protagonista, tenía que ir resolviendo puzzles dentro de una especie de castillo. Por los movimientos parecía que ella andaba siempre sobre rieles de los cuales nunca nos podíamos desprender. Además, en muy raras ocasiones Laura se encontraba con algún otro ser humano vivo. En definitiva, era algo así como un Myst o Riven pero para PlayStation.

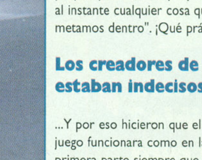
En esta oportunidad, Laura está de vuelta aunque bastante cambiada. La historia pasó de ser del género terror a una más parecida a lo que sería el survival horror. Ni siquiera su peinado es el mismo. Y si no fuera por el título del juego y el espejito mágico que nos soplaba hasta tres pistas antes de rajarse, nunca me hubiese dado cuenta de que éste era la continuación del juego de hace cinco años atrás.

Definitivamente la chica no tiene mucha suerte



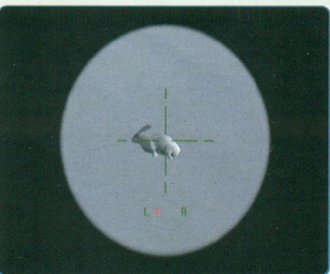
La historia en D2 no tiene absolutamente nada que ver con la que comenté poco más arriba. En esta oportunidad Laura sufre un accidente aéreo que involucra a terroristas, un policía que se lleva nuestro valioso espejito y hasta una bruja insoportable que no para de repetir la misma frase. Al rato ¡bum! El avión y todos sus tripulantes se van en picada. Pero a pesar de su relativa mala suerte (y hay que ser yeta de verdad para que un meteorito impacte contra el avión en el que viajamos), la rubia logra escapar con vida de los restos de la aeronave. Cuando recupera el conocimiento se da cuenta que yace en una cama dentro de una pequeña pero confortable cabaña, cerca de otra mujer que la salvó del frío. Al rato caen las visitas: uno de los terroristas también salió vivo de la catástrofe aérea, sólo que mutado en algo muy similar a lo visto en la temible película The Thing y, para peor, que nunca se termina de morir. No mucho tiempo más tarde Laura debe salir del refugio, a buscar supervivientes, ayuda, armas y hasta comida. Pero eso es lo de menos porque la morenita nos da antes de partir una máquina que, según sus propias palabras, "limpia y cocina al instante cualquier cosa que le metamos dentro". ¡Qué práctico!





Los creadores de D2 estaban indecisos...

...Y por eso hicieron que el juego funcionara como en la primera parte siempre que Laura está dentro de una casa. En cambio, si estamos con nuestra heroína en medio de la nieve, el juego pasará a ser en tercera persona, a la Tomb Raider, a no ser que nos encontremos en el camino con alguno de esos horrores que sangran verde, momento en el cual todo pasa a ser algo así como un shooter. ¿Desconcertados? Nosotros también. Como podrán ir viendo, D2 no es ni una cosa ni la otra, es un poco de todo y mucho de nada... pensándolo bien, sí tiene mucho de algo: diálogos de ésos que no se soportan, que no podemos saltear y que consumen muchísimo de nuestro valioso tiempo. Los cuatro CD están llenos de CG, algunos buenos, otros bastante mediocres pero la mayoría terriblemente aburridos, tanto que a mitad del tercer CD ni la historia ni los gráficos me pudieron mantener enganchado y desistí en seguir adelante.



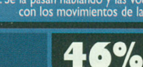
Compañía / Distribución: Warp/ Sega Enterprises
Dirección de Internet: No está disponible
Género: Survival Horror/ Shooter





Lo Mejor: Comprarse otra cosa

Lo Peor: Se la pasan hablando y las voces nunca coinciden con los movimientos de las bocas



46%



revistas que despiertan pasión
ANIME • MANGA • TRADING CARDS •
NUKE
64 MEGATONES DE MATERIAL RADIOACTIV
¡Ganate un libro de arte de Evangelion "Der Mond"!
Todo sobre la nueva película de Escaflowne
Las escenas inéditas de Evangelion
X-Men: Las cartas y la película
MAGIC THE GATHERING • POKEMON
NINTENDO 64 • PLAYSTAT
NEXT L
E X T
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
CHRONO CROS
Las expectantes conclusiones de:
Wild Arms 2nd Ignition
The Legend of Dragoon
Para que no te quedes sin municiones en el medio de la batalla te damos una sensacional guía de:
front mission 3
Adventurer's Handbook
Indiana Smith contesta todas tus dudas ¡por más difíciles que sean!
LA SOLUCION COMPLETA DE CO
XTREME PC
CUMPLIMOS 3 AÑOS!
LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
OCTUBRE 2000 • $7,90
AÑO 3 • NUMERO 36
2 CD-ROM!
Con las demos de Grand Prix 3, Hitman Codename 47, Homeworld: Cataclysm. También Internet Explorer 5.5 (en castellano!) y muchísimo más!
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
PRIMICIA MUNDIAL!
¡Lo hemos descubierto: Solid Snake, el mayor éxito de PlayStation, ahora infiltrado en la PC!
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
Previews: Mafia, Quake III Team Arena, Dragon´s Lair 3D y más!
Reviews: Homeworld: Cataclysm, The Sims: Livin' Large, Sydney 2000, Carmageddon TDR 2000 y mucho más!
Hardware: ¡Volvete un súper jugador con Game Voice y Strategic Commander!
Counter-Strike 7.1: Informe especial
La impresionante tecnología de Unreal 2
LA SOLUCION COMPLETA DE METAL GEAR SOLID Y LA GUIA ESTRATEGICA DE HOMEWORLD: CATACLYSM
POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 0329-5222

Capcom vs SNK: Millennium Fight 2000

Por Santiago Videla

Hace ya bastante tiempo que este título viene agitando las aguas entre los más fanáticos de los juegos de pelea 2D, ya que ésta es la primera vez que dos compañías, tradicionalmente rivales, se unen para hacer un juego en común.

A pesar de no ser algo demasiado revolucionario, con este juego Capcom ha logrado resultados más que satisfactorios al combinar los personajes de ambas compañías de una forma bastante balanceada. Tanto es así, que hoy por hoy este juego va camino a convertirse en el título más vendido de esta firma y ya ha batido varios records de ventas a través de Internet.

Igualmente, después de verlo (y jugarlo a más no poder) por un largo rato, Capcom vs SNK nos dio la impresión de ser un experimento, que deja las puertas abiertas para algo más grosso que seguramente vendrá más adelante.

Duelo de titanes

Combinando de una forma muy práctica muchos elementos bastante típicos de la serie King of Fighters de SNK y los Street Fighter Alpha de Capcom, este título es un híbrido bastante interesante, que entre otras cosas ofrece la posibilidad de seleccionar estilos de juego propios de cada compañía a fin de que cada quién pueda sentirse más a gusto a la hora de ir a los bifes.

Estos estilos aparecen bajo los nombres "Capcom Groove" y "SNK Groove" y sus principales diferencias están marcadas en la forma en la que se hacen los Super Combos y algunos otros movimientos especiales.

Al jugar en el modo de Capcom, nuestra barra de Super Combos estará dividida en tres secciones algo similar al estilo A-Ism de SFA 3) y eso nos da la posibilidad de hacer ataques especiales con tres niveles de fuerza.

Por otro lado, en este modo la energía de esta barra se va cargando a medida que atacamos, tal y como sucede en todos los juegos de Capcom.

El modo de SNK, funciona de una forma más bien parecida al clásico sistema que han usado los King of Fighters desde sus principios, también conocido como modo Extra en los títulos más nuevos de esta serie.

Con este sistema, la barra de Super Combos no está subdividida, pero en lugar de cargarse sólo cuando atacamos, también podemos cargarla más rápido al mantener presionados dos botones.

En este modo los ataques especiales no son tan poderosos como en el de Capcom, pero la ventaja es que podemos hacerlos con mucha más frecuencia. Además de esto, cuando la barra que indica la vida de nuestro personajes esté casi vacía podremos usar los Super Combos constantemente y, si al hacerlo la barra de Super Combos llega a estar cargada, podremos hacer un ataque mucho más poderoso que los fanáticos de SNK ya deben conocer bien.



Como ya había comentado en notas anteriores, este juego las peleas inicialmente son por equipos al mejor estilo KOF, pero con una variante con respecto a la forma de seleccionarlos.

Aquí, todos los personajes están clasificados por su fuerza o poder, en niveles que van del 1 al 4 (los personajes de nivel 4 están todos ocultos) y el tema es que para armar nuestro equipo tendremos que hacer que los personajes que elijamos sumen 4 niveles como máximo.

De esa forma habrá muchas combinaciones que no podremos seleccionar, pero más adelante vamos a tener la oportunidad de habilitar una opción especial con la que se puede subir o bajar el nivel de los personajes haciendo posible que los combinemos como se nos antoje.

Otra de las novedades que incorpora Capcom vs SNK es un marcador de puntaje llamado Groove Points, que por decirlo de alguna manera está destinado a evaluar nuestra habilidad.

Este indicador suele sumarnos puntos si nuestras técnicas son variadas, si somos agresivos, si contraatacamos en forma efectiva o incluso si nos cubrimos en el momento justo, pero además tiene la particularidad de que nos restará puntaje si es que nos limitamos a atacar usando siempre el mismo golpe, si vamos a la defensiva o si no podemos bloquear bien los ataques del contrario.

Este sistema nos exigirá depurar nuestras técnicas mucho más de lo acostumbrado, especialmente porque para conseguir a los personajes ocultos más importantes, primero necesitaremos vencerlos y por más que hayamos habilitado la opción que nos permitirá pelear contra ellos, si no sumamos una buena cantidad de Groove Points, no podremos hacerlo.

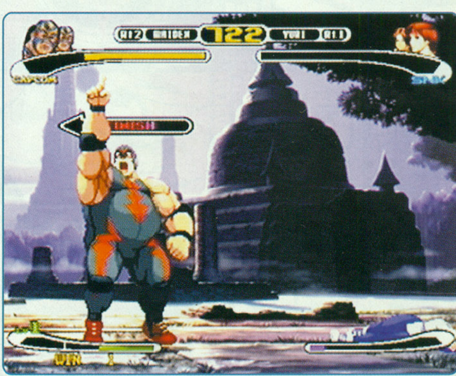
Si hablamos un poco de las opciones y los modos de juego, al margen de las conocidas opciones Arcade, Vs y Training, que son moneda común en esta clase de juegos, tenemos un par de opciones más, como para hacerlo más variado.

Tal vez la más interesante de estas opciones es la que se llama "Game Replay Mode", en la que luego de jugar un partido como si se tratara del modo Vs, tenemos la posibilidad de grabarlo en el VMU para luego ver la repetición cada vez que queramos.

El problema de esta interesante opción es que si nos engolosinamos demasiado no habrá VMU que alcance, ya que cada pelea puede llegar a ocupar hasta 30 bloques, y eso es bastante saladito.

Si se trata de opciones, personajes y demás cosas ocultas, Capcom vs Snk tiene una buena variedad, aunque bastante menor a lo que pudimos apreciar en otros títu-













los nuevos de esta compañía, como por ejemplo Marvel vs Capcom 2.

Las opciones ocultas se habilitan desde un menú llamado "Secret Mode" y esto se hace comprando cada cosa con los puntos que iremos almacenando a medida que vayamos jugando, de una forma idéntica a la de MvC 2, pero con la diferencia que las cosas aquí son mucho más caras y para habilitar todo vamos a tener que estar jugando por mucho tiempo.

Además de los 5 personajes ocultos, tenemos una versión alternativa de todos los personajes normales con diferentes movimientos, diferentes sets de colores para cada uno de ellos, varios escenarios y un par de opciones especiales con las que podremos modificar los niveles de los luchadores o hacer que corran.

Como agregado extra, tenemos un modo llamado Color Edit Mode que nos sirve para modificar a gusto los esquemas de colores de los personajes y luego grabar los nuevos colores en el VMU para luego usarlos en los diferentes modos de juego.

A pesar de que la variedad de opciones es buena, podría haber estado un poco más interesante que se hubiese incluido un modo como el World Tour de SFA 3, en el que podíamos subir el nivel de los personajes, pero en fin... espero que lo tengan en cuenta para la próxima.

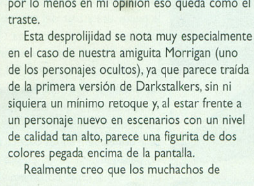
Maquillaje por favor...

Una de las cosas que más me llamó la atención y que viniendo de Capcom ciertamente no me esperaba, es que por fin se han dignado a mejorar (aunque no demasiado) la calidad de los dibujos, ya que el tradicional estilo que venían usando desde hace rato ya está empezando a mostrar los efectos del paso del tiempo.

El nuevo estilo con el que la mayoría de los personajes está dibujado es bastante superior y más detallada que los de la serie Alpha y hasta podría decirse que son el punto intermedio entre esta serie y la de los Street Fighter III.

En este punto, además de los espectaculares escenarios, se destacan un poco más los perso-najes de SNK, por el hecho de que tuvieron que ser dibujados desde cero y gozan de todas las ventajas de este nuevo estilo que Capcom utilizó aquí por primera vez. Obviamente y para no quedarse atrás, Capcom redibujó algunos de sus personajes más representativos, como ser Ryu, Ken, Chun Li, Akuma y Bison, para que la diferencia de calidad entre los luchadores de SNK y los suyos no fuese demasiado grande y, a pesar que los nuevos modelos de Capcom se ven muy bien, en combinación con los nuevos y espectaculares efectos especiales -no sé si habrá sido por perezosos o porque los plazos para terminar el juego no les dieron tiempo de hacer otra cosa-, se cometió un error bastante grosero, que posiblemente con un poco más de ganas podría haberse evitado. El error al que me refiero es que a pesar que los dibujos de los personajes más conocidos de Capcom son nuevos, los de aquellos personajes menos importantes, como Sagat, Balrog, Zangief, Sakura, Blanka, Guile, Dhalsim, Honda (por nombrar algunos) son los mismos que se han estado usando a lo largo de toda la serie Alpha, por lo que la diferencia de estilos se nota bastante y por lo menos en mi opinión eso queda como el traste.





Esta desprolijidad se nota muy especialmente en el caso de nuestra amiguita Morrigan (uno de los personajes ocultos), ya que parece traída de la primera versión de Darkstalkers, sin ni siquiera un mínimo retoque y, al estar frente a un personaje nuevo en escenarios con un nivel de calidad tan alto, parece una figurita de dos colores pegada encima de la pantalla.

Realmente creo que los muchachos de Capcom estuvieron muy pero muy flojos en dejar pasar un detalle tan obvio y evidente como éste, pero aunque no afectará las ventas del juego para nada, les pediría un poco más de pilas para la próxima. Otra de las cosas que no me termina de convencer es la selección de personajes; pese a que la mayoría de los más pedidos por el público están presentes, también hay varias ausencias importantes (en ambos bandos) que podrían haber estado presentes en lugar de tantos personajes bastante conocidos por todos, que ya se tendrían que ir jubilando.

Si por casualidad llegamos a tener una de las pocas Neo Geo Pocket que lograron salir de Japón, entonces es posible usar una opción con la que podemos transferir puntos entre esta versión y la de la consola portátil de SNK por medio de un cable de Link, con lo que conseguiremos muchos más puntos para habilitar las opciones ocultas y de una forma mucho más rápida.

De la opción para Internet no hay mucho que decir, porque este servicio por ahora sólo existe para los japoneses, así que habrá que seguir a la espera.

A pesar de algunos altibajos, creo que Capcom vs SNK es uno de los mejores juegos de pelea en 2D que me ha tocado ver y, más allá de la camiseta que tenga cada uno, me parece que tiene todo lo necesario como para engancharse por un largo rato.

Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Genero: Arcade de pelea

1-2 Players | VMU compatible | Jump Pack compatible

Lo Mejor: El nuevo estilo de los dibujos

Lo Peor: No todos los personajes fueron redibujados

92%



Sydney 2000

Por Diego Vitorero

Ñam! ¡Ñam! ¡Ñac! ¡Glup! ¡Puaj! ¡Berrrp! Esto que acaban de leer es la trascripción del ruido que emite mi boca al masticar y tragar (con provechito incluido) la rata que tiene por mascota "MadMax" Ferzzola. Los que leyeron el First Approach de Sydney 2000 en el número anterior sabrán a lo que me refiero, y para los que no entienden el por qué de mi humillante decisión, paso a contarles. Resulta que el mes pasado dije que si Sydney 2000 no era lo que yo esperaba, prometía comerme al pequeño roedor en cuestión. Como se darán cuenta, mis esperanzas me jugaron una mala pasada y ahora estoy pagando las consecuencias del caso. [MadMax: ¿Che, alguien vio mi rata?]

Después de una hora de juego...

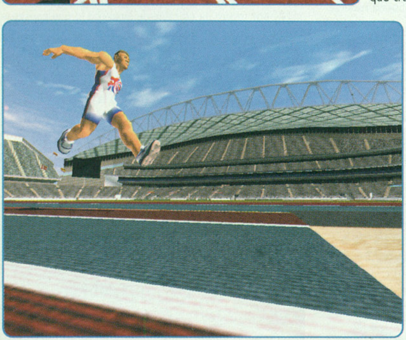
...Me encuentro en el traumatólogo y el doctor no tuvo mejor idea que preguntarme qué me había pasado, ya que mis manos estaban tan duras como una roca. La respuesta hacia mi facultativo amigo fue muy simple y concisa, Sydney 2000 tiene la misma frenética jugabilidad que casi cualquier juego basado en las Olimpíadas, donde el concepto de "machacá los botones hasta que las manos te sangren y después apretá el botón de acción" o, dicho en otro idioma, "mash, mash, mash, mash, mash, mash, mash, mash, mash, hit the button" son una constante en casi todo el juego, no importa en el idioma que lo diga, para el caso es lo mismo. No llego a entender cómo Eidos no se dio cuenta de que eso de darle sin asco a los botones es de antaño. Tenía cierto atractivo en juegos como Hyper Olimpic, de Konami, ya que este arcade de los Juegos Olímpicos marcó un hito a principios de los 80´, pero... ¡Eidos, estamos en el 2000, date cuenta! ¿Y saben qué es lo peor del caso? Que Eidos tiene la licencia para desarrollar juegos basados en competencias olímpicas por los próximos seis años. Dada la cantidad y variedad de eventos, las promesas de Eidos, el diseño general del juego, el modo de entrenamiento y algunas otras cosas que explicaré más adelante, lo primero que se le viene a uno a la mente es "Wow! Este juego debe estar bárbaro" y en realidad es medianamente bueno, pero si no fuera por lo repetitivo y, en consecuencia, lo aburrido que se vuelve en corto tiempo, con tranquilidad se podría haber llevado la medalla de oro. ¡Ufff! Sigamos con la nota.





En Sydney 2000 se pueden disputar hasta doce pruebas olímpicas: 100 m. llanos, 100 m. libres de natación, 110 m. con vallas, tiro del martillo, salto en alto, triple salto, slalom con kayak, ciclismo, tiro al plato, levantamiento de pesas, saltos ornamentales y tiro de la jabalina. Las doce pruebas están bien balanceadas, pero en la gran mayoría de ellas hay que seguir la mecánica de juego antes mencionada.

Además de jugar en modo Arcade y Multiplayer, podemos jugar en el modo Olímpico, donde nuestro principal objetivo será el de clasificar en las diferentes pruebas para llegar a obtener la preciada medalla de oro. Algo copado que trae dentro del modo Olímpico es el modo de entrenamiento (el cual, para variar, tiene la onda de estrujar botones) para los competidores. En este modo, tendremos que mejorar las aptitudes físicas de los participantes a través de nuestro instructor virtual, quien nos dirá los pasos a seguir para que la parte alta y baja del cuerpo adquiera la fuerza necesaria para ser más competitivos. También es posible subir la moral de los atletas a medida que vayamos ganando competencias o que clasifiquemos para pelear por alguno de los tres galardones. Tengan en cuenta que si no pasan alguna de las etapas clasificatorias o si en el entrenamiento no llegan a cumplir con el objetivo, nuestro deportista bajará su moral y por consecuencia su rendimiento; fuerza mental que le dicen.

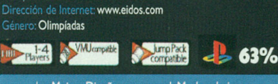


La parte gráfica marca la única diferencia entre las versiones de Dreamcast y PlayStation, de ahí que hiciera este Final Test para ambas plataformas. Y ya que toqué la parte visual del juego, puedo decir que los modelos de los participantes tienen un excelente nivel de detalle, que en conjunto con el realismo con el que se mueven (¡la tecnología motion capture hace milagros!) logran que este apartado se lleve varios puntos.

Es una verdadera pena que muchas cosas buenas de este título, como la cantidad de pruebas que presenta, se vieran opacadas por la anticuada jugabilidad que tiene. Quizás muchos digan: "¿sólo por eso le bajó tanto el puntaje?". El resultado está a la vista. Sydney 2000 es sólo un juego bueno, del montón, sin nada que lo haga perdurar luego de uno o dos meses, cuando los Juegos Olímpicos sean un recuerdo.



Compañía / Distribución: Eidos
Dirección de Internet: www.eidos.com
Género: Olimpíadas



Lo Mejor: Diseño en general. Modos de juego

Lo Peor: La onda "pegale al botón" huele a viejo

65%



Spawn

Por Santiago Videla

Después de su debut en los salones de Japón y del resto del mundo, esta producción de Capcom basada en el conocido universo de Spawn finalmente tiene su versión para Dreamcast.

A decir verdad, tratándose de una licencia como ésta y viniendo de una compañía con el perfil de Capcom, realmente me esperaba bastante más, y todavía no termino de entender cómo es que un juego como éste puede haber logrado un éxito como el que hasta ahora consiguió su versión callejera.

Tal vez sea porque se puede jugar de a cuatro a la vez o por lo desenfrenado de su acción, pero lo cierto es que en Dreamcast no le veo mucho futuro, pero veamos por qué.

Dame un calmante... no, mejor que sean diez

Todavía me acuerdo la sorpresa que nos llevamos cuando recibimos el primer material anunciando este juego, especialmente porque parecía que la tan vapuleada licencia de Spawn finalmente había caído en buenas manos; y de hecho, las primeras imágenes que vimos hacían parecer que nada podía salir mal.

Ciertamente a nivel visual no tengo nada de qué quejarme, porque a pesar de todo hay que reconocer que la calidad tanto de los personajes como la de los escenarios es más que aceptable y los modelos respetan muy bien a los personajes originales.





En segundo lugar, la cantidad de personajes es enorme y la variedad es lo suficientemente amplia para dejar contento a cualquier fan de Spawn, pero entonces... ¿qué es lo que anda mal?

Bueno, para empezar, al margen de los lindos gráficos, la música y una intro medianamente decente, me habría parecido más interesante que para completar el paquete los muchachos de Capcom hubiesen agregado aunque más no sea una pequeña dosis de jugabilidad.

En este juego la acción se desarrolla de una forma totalmente frenética, que por momentos, más que divertida resulta muy irritante. El tema es que cada nivel no es otra cosa que algo parecido a una pequeña arena, estadio o como prefieran llamarlos, en los que todo lo que tenemos que hacer es correr de aquí para allá matando enemigos comunes hasta que aparezca el malo más pulenta, que precisamente será nuestro objetivo a liquidar, para así pasar de nivel y volver a repetir lo mismo una y otra vez.





Uno de los detalles más pedorros con respecto a la jugabilidad es que el juego no tiene un límite de vidas, sino que casi siempre tenemos que reventar al enemigo principal en un plazo no mayor que 2 minutos y medio, que en la práctica suele ser mucho menor, por la sencilla razón que cuando nos matan, este macanudo jueguito suele quitarnos 18 segundos de un tiempo que ya de por sí está muy justo.

Si tenemos en cuenta que en un nivel de dificultad medio, la mayoría de los enemigos principales suelen desintegrarse con no más de dos golpes, esto puede convertirse en un verdadero problema (¡más aspirinas, por favor!), lo que en lugar de permitirnos intentar explorar, agarrar cosas o tratar de actuar de una forma un tanto más estratégica no nos deja otra alternativa más que correr de frente hacia el malo y tirarle con todo hasta que nos elimine.

Por supuesto, como en la gran mayoría de los juegos de Capcom, los continues son infinitos y cada vez que continuemos, el enemigo principal tendrá menos energía y tarde o temprano podremos pasar aquellos niveles más avanzados e insoportables.

Si bien Spawn tiene varias opciones que nos permiten jugar con acompañantes o hasta cuatro personas a la vez en diferentes modalidades Multiplayer, la acción siempre sigue siendo mediocre y si a eso le sumamos un manejo de cámaras que por momentos se torna enfermante, lo que nos queda es una poderosa migraña.

Es bastante obvio que originalmente Spawn es un juego pensado para vaciarle los bolsillos a aquellos fanáticos de los personajes de la serie que quieran intentar terminar la versión de salón, pero como en Dreamcast no hay que poner ficha ni pasar la tarjetita, habría estado piola que hubiesen hecho algunos cambios destinados a mejorar una jugabilidad exasperantemente nula.

En fin... posiblemente si se dejan impresionar fácilmente por los gráficos o son mega fanáticos de Spawn y sus amigos, tal vez con un poco de suerte pueda llegar a agradarles, en lo que a mi respecta, prefiero los juegos en donde puedo pensar mínimamente lo que estoy haciendo y que me dan la oportunidad de terminarlos sin continuar 30 millones de veces, así que espero que si Capcom tiene pensado seguir exprimiendo esta licencia, espero que la próxima vez se pongan aunque sea media pila.

Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Arcade súper enfermante

1-4 Players | VMU compatible | Jump Pack compatible

Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: La jugabilidad es de cuarta

53%

Por Santiago Videla



GameShark CDX

Hasta el momento, podría decirse que casi no existe ninguna consola para la que la gente de InterAct no haya hecho una versión de su mundialmente conocido Game Shark y, como era de esperarse, la nueva consola de Sega no iba a ser la excepción.
Recientemente, los nuevos Game Shark CDX para Dreamcast han empezado a llegar a nuestro país. En este informe especial, además de analizarlo a fondo, les vamos a explicar cómo usarlo, para que puedan aprovecharlo al máximo.

Poderoso el chiquitín

Al igual que en sus versiones para otras consolas, este poderoso aparatito es capaz de convertir al juego más jodido e imposible en algo tan sencillo como la tabla del 1 y en su versión para Dreamcast, además de las funciones que ya todos conocemos (vidas, tiempo y energía infinita, deshabilitar colisiones, habilitar opciones y personajes ocultos y miles de cosas más), nos permite que en una máquina americana podamos jugar juegos japoneses sin necesidad de hacerle ningún tipo de modificación a la consola.

Además de esto, Game Shark CDX funciona como un memory card tradicional y su capacidad de almacenamiento es de 200 bloques, algunos de los cuales utiliza para grabar los códigos de los distintos juegos, de modo que ni se les ocurra borrar esa información porque perderán todos los códigos que tenían guardados.

Por lo que pudimos ver, este chiche es muy poderoso y bastante confiable, ya que además de los códigos para 53 de los más conocidos juegos de Dreamcast, también aprovecha el módem de esta consola, ofreciéndonos la posibilidad de conectarnos con la página oficial de Game Shark en Internet, para que podamos bajar nuevos códigos a medida que vayan apareciendo.

Aprender a usar este "chiche" es bastante más fácil de lo que se puedan imaginar y en respuesta a la gran cantidad de mensajes que nos envían, preguntando acerca de cómo funcionan sus distintas opciones, a continuación les vamos a explicar cómo usarlo.

Más sencillo de lo que parece

A simple vista, Game Shark CDX no es mucho más grande que un VMU común y se conecta únicamente en el "Port 2" de cualquier control (justo debajo de donde va el VMU).

Una vez conectado, es necesario poner el CD que viene junto con este aparato y eso es lo que les va a dar acceso a todas las opciones que luego les permitirán usar los códigos para los distintos juegos. No olviden que siempre es necesario arrancar la máquina usando este CD para poder usar las funciones del Game Shark.

Lo primero que se ve al arrancar el CD es un menú con las opciones **"Start Game"**, **"Select Codes"** y **"Options"**.



Pasando a la opción más importante, que por supuesto es **"Select Codes"**, al entrar aquí lo que se ve es un listado con todos los juegos para los que hay códigos en ese momento.

Una vez elegido el juego, presionando el botón "**A**" se puede entrar al menú específico de ese título, y ahí se ven todos los códigos que se pueden seleccionar, junto con una breve descripción de lo que hacen.

Originalmente en el listado de códigos que verán para cada juego, todos los códigos aparecerán encendidos (los que están encendidos aparecen de color amarillo), pero en caso de que no quieran usarlos todos juntos, pueden ir apagándolos uno por uno usando el botón "**A**".

En caso que quieran editar un código, pueden hacerlo con el botón "**X**" o, si directamente quieren borrarlo, el botón a usar es el "**Y**". Con el botón "**B**" pueden volver hacia atrás o cancelar cualquier acción que estén por hacer.

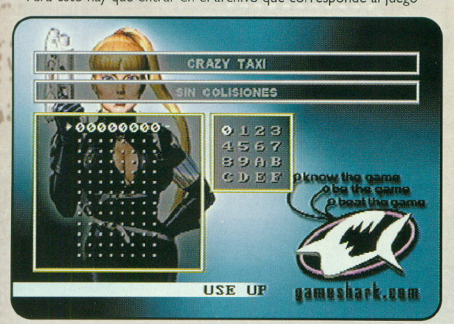
Si el juego al que quieran meterle mano no está soportado en el lis-



tado, lo primero es crear nuevo archivo seleccionando la opción **"---New Game---"**, que está al principio de la lista de juegos.

Usando la opción **"Edit Name"** pueden ponerle el nombre que quieran y lo que sigue será empezar a editar los códigos.

Para esto hay que entrar en el archivo que corresponde al juego



que eligieron y, si no hay ningún código para editar, se puede crear uno nuevo eligiendo la opción **"---New Code---"**, que está al principio del listado.

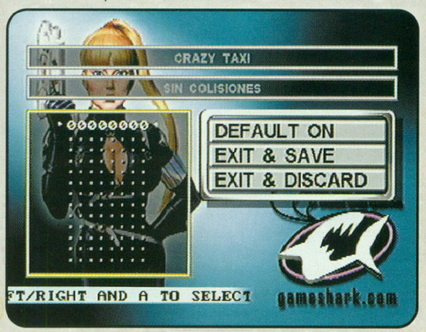
Al igual que antes, se puede usar la opción **"Edit Name"** para asignarle un nombre al código, para poder identificarlo más adelante. Cuando quieran editarlo, simplemente hay que seleccionarlo y presionar el botón "**X**".

Después de esto aparece una pantalla en la que se ve una ventana en la que va cada secuencia de números y letras que formará cada código (del lado izquierdo) y, a la derecha de ésta, tendrán una pequeña ventanita en la que van a figurar los números y letras que se pueden usar.

Lógicamente, si ponen cualquier secuencia, lo más probable es que el juego se les termine colgando, ya que estos códigos son muy específicos, por eso en la sección **"Cheater´s Paradise"** de Next Level y Next Level Extra iremos poniendo todo tipo de códigos para los juegos que vayan saliendo, para que los usen aquí.

A la hora de terminar de editar, pueden hacerlo con el botón "**B**" y al salir del modo de edición aparece un nuevo menú en el que están estas opciones:

1-"Default On": Indica que por defecto el código que acaban de editar estará siempre encendido.



2-"Exit & Save": Esta es la opción que tienen que seleccionar para salir de ese menú y grabar todo lo que acaban de editar... ténganla muy en cuenta.

3-"Exit & Discard": En caso que se hayan arrepentido de los cambios que hicieron, con esta opción podrán salir de este menú sin grabar lo que hicieron.

De vuelta en el listado de los códigos, van a poder ver el listado de los que editaron y, si ya eligieron los que van a usar, es el momento de empezar a jugar.

Para esto hay que volver al menú principal (pueden hacerlo con el botón "**B**"), una vez ahí el siguiente paso es elegir la opción **"Start Game"**. En la pantalla siguiente verán dos nuevas opciones.

Algunos juegos llevan códigos especiales conocidos como **"Must Be On"** que, como su nombre lo indica, siempre van encendidos.

Estos códigos están destacados con el símbolo **"(M)"** y por lo general sirven para que el juego les permita usar los demás códigos. Este tipo de códigos no pueden deshabilitarse.

1-"Start Game With Codes": Esta es la opción que hay que elegir para cargar el juego con códigos que acaban de seleccionar, al elegirla aparecerá una pantalla con un mensaje que les indicará que saquen el CD del Game Shark y pongan el del juego que van a usar, y listo.

2-"Start Game Without Codes": En muy contadas excepciones, no todos los códigos funcionan bien con un juego y esta opción sirve para hacer que el juego que van a cargar arranque sin usar ningún tipo de código. Esta opción es ideal en el caso de los juegos japoneses, ya que al seleccionarla podrán usarlos normalmente en una Dreamcast americana.



¿Y para entrar en Internet, cómo hago?

A la hora de conseguir códigos nuevos y de paso, para evitar el tedioso trabajo de tener que editarlos desde cero, se puede acceder a la página oficial de Game Shark desde el menú de **"Options"**, seleccionando la opción "**go gameshark.com**".

Seleccionando esta opción aparecerá un cartel que les va a indicar que tienen que sacar el CD del Game Shark y poner el del programa navegador que viene con la máquina ("Web Browser"), así que ténganlo a mano.

Lógicamente, para usar esta opción van a tener que tener configurada una cuenta para acceder a Internet tal y como explicamos en el informe al respecto y, una vez conectados con la página gameshark.com, van a poder navegar por distintas opciones en donde encontrarán cantidades de códigos nuevos, que se van renovando con bastante frecuencia.

En caso que quieran bajarse algún código, sólo basta con que toquen el botón que dice "**Download**", que por lo general aparecerá al lado de cada código.

Al hacer eso les van a preguntar en cuál "Memory Card" van a grabar lo que están a punto de bajarse (les conviene elegir al mismo Game Shark) y se terminó el problema.

Por último, para que el aparato pueda utilizar los códigos que bajaron, es necesario apagar la máquina y volver a arrancar con el CD del Game Shark, para que reconozca automáticamente los nuevos códigos y los incluya en la lista.

Además de su enorme compatibilidad con todo tipo de juegos, lo fácil que resulta aprender a usarlo es otro de los motivos por los que este nuevo Game Shark está teniendo cada vez más exito en todo el mundo, y cada vez son más y más los juegos que soporta, que hasta ahora no son pocos, por lo que habrá que tenerlo muy en cuenta.

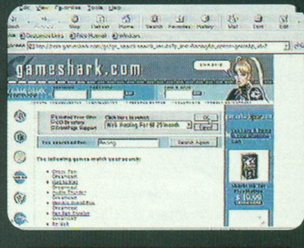
Según parece, actualmente la compañía Inter Act está por sacar a la venta un modelo de Game Shark CDX, para la ya conocida PlayStation, y a diferencia de los Game Shark tradicionales que ya existen para estas máquinas, éste se conectará en la entrada de las Memory Cards, para permitir que incluso los que tengan máquinas de las series más nuevas (las que no tienen "Serial Port") también puedan usarlo.



En el Video ....

...como broche de oro, dentro del paquete de Game Shark CDX viene incluido un video en donde se muestra el funcionamiento de sus opciones principales, todo esto explicado por la simpática señorita que vemos aquí abajo (¡ugh!).

El único problema es que todo el video viene hablado en inglés y sin subtítulos de ninguna clase, de manera que si no entienden este idioma muy bien que digamos, no les va a servir de mucho. Pero bueno...





En difinitiva...

Sin duda Game Shark CDX es uno de los mejores accesorios que se pueden conseguir hoy por hoy para Dreamcast, ya que además de solucionarles casi cualquier problemita que puedan tener con aquellos juegos zarpadamente complicados, también hace posible que podamos jugar títulos japoneses en una Dreamcast americana sin necesidad de hacerle modificaciones a la consola.

Gracias a la capacidad de esta máquina para conectarse a Internet, es posible ir actualizando la cantidad de juegos que soporta con bastante frecuencia, lo cual hace que su vida útil sea prácticamente ilimitada, convirtiéndolo en una excelente opción.

95%

Por Martín Varsano

Dungeons & Dragons: The Movie

- ***Director:*** *Courtney "Corey" Solomon*
- ***Edita:*** *Silver Pictures*
- ***Se estrena:*** *Fines de 2000*

Dungeons & Dragons es una de las licencias más rendidoras de la empresa Wizards of the Coast. Miles de libros inundan las librerías de todo el mundo, relatando las épicas aventuras de elfos luchando contra ígneos dragones en tierras inhóspitas. Pero el fuerte de esta franquicia es sin duda la extensa cantidad de aventuras que se han generado para el juego de rol del mismo nombre, y sus reglas son el estándar para los juegos de este género, tanto en computadora como el tradicional juego de mesa.

Lo curioso de todo esto es que a pesar del indicutible éxito que la licencia tiene, a nadie hasta el momento se le había ocurrido plantear una idea coherente a algún estudio de los grandes, para llevar a la pantalla grande este maravilloso mundo. O tal vez los capos de los estudios pensaron que no iba a ser una idea redituable, algo que lamentaron hace poco tiempo cuando vieron la inmensa cantidad de gente que se apelmazó en internet para bajar el trailer del Señor de los Anillos, película de la cual hablamos anteriormente en este espacio.

Pero bueno, basta de rodeos, vamos a contar un poco cómo se originó esta maravilla, que con suerte va a estar disponible para fines de este año en los cines de todo el mundo.

Aunque ustedes no lo crean, el motor de todo este ambicioso proyecto se originó en la mente de Corey Solomon, un jóven director de tan sólo 28 años. Esta película es su primer film y Joel Silver, el productor ejecutivo, dio el visto bueno para el desarrollo de la película en la cual el muchachito se despachara sin problemas gastando unos 60 millones de dólares en todo concepto.

El reparto de D&D incluye algunas importantes figuras, entre ellas Jeremy Irons, interpretando a un Archimago de nombre Profion; Thora Birch haciendo de la Emperatriz Savina de Sumdall (la pudimos ver hace muy poco en American Beauty, haciendo de la hija de Kevin Spacey); Justin Whalin; Zoe McLellan; Marlon Wayans y la bellísima Kristen Wilson, interpretando a una elfa.

¿Quieren saber un poco acerca de la historia detrás de esta épica aventura? Según pudimos enterarnos, Profion, un siniestro y poderoso Archimago, está lucubrando un plan (maquiavélico, por cierto) para crear un bastón con el cual crear -y controlar- a los poderosos dragones rojos. Espera utilizar el bastón para poder controlar el reino de Izmer, destronando a la familia real.



El malísimo Archimago Profion (Jeremy Irons) tirando un hechizo de rayos para calentar el mate velozmente. Un gusto que los magos se pueden dar...





Como se puede ver en las fotos, se ha puesto mucho empeño en que la ambientación del film se asemeje a los épicos escenarios de las novelas de Dungeons & Dragons.



El último paso para poner en funcionamiento el bastón era probarlo con un dragón que Profion tenía cautivo en la torre de su castillo. Para sorpresa del mago, la bestia no obedece las órdenes del bastón, e intenta acabar con Profion, que no tiene otra opción que acabar con el.

A partir de ese momento, la historia se complica, incluyendo el envenenamiento del rey y la coronación de su hija Savina, y todo el trabajo que el malísimo Profion realizará para ver sus planes hechos realidad.

A nivel gráfico, se puede ver en las fotos adónde va a ir a para casi todo el dinero de la producción: A los vestuarios, escenografías y efectos especiales. Para que tengan una idea de lo en serio que va el proyecto, se contrataron 5 empresas de efectos especiales para crear la magia de la película, en donde se incluyen todo tipo de hechizos y hasta varios gigantescos dragones, que seguramente batallarán en el aire para beneplácito de todos los seguidores de la popular franquicia, que ya se están calzando las armaduras y afilando las espadas para esta Navidad...

PlayStation

NFL GameDay 2001

Equipos extra
En la pantalla de selección de equipo, presionen ● para los equipos de Super Bowl. Presionen ●x2 en la pantalla de selección de equipo para los "All-Star teams".

Música de NFL GameDay '99
Pongan el CD en un equipo de música y elijan la pista 2 para escuchar la música de NFL GameDay '99.

Trucos
En el menu de opciones seleccioná "Easter Eggs" y tipeá los codigos para activar cada truco:

Todos los equipos Bobo	ALL BOBO
Todos los jugadores tienen las mismas habilidades	ALL EVEN
Super speed bursts	ROCKET MAN
Pases largos y difíciles	SHOOTERS
Los receptores juegan mejor	STICKEM
Mejora las carreras hacia atrás	SUPER FOOT
Mejor línea defensiva	LINE BUSTER
La máquina juega mal	CHEATERS
Tackles duros	CRUNCH
Más "hits"	JACKHAMMER
Los jugadores aguantan más	ENDURANCE
Los jugadores se fatigan fácilmente	FATIGUE
Jugadores con los nombres de presidentes de USA	OVAL OFFICE
Jugadores con los nombres de estrellas de basketball	BASKETBALL
Jugadores con los nombres de estrellas de la UEFA	EURO LEAGUE
Jugadores con los nombres de programadores	RED ZONE
Jugar en un campo extra	GD FIELD
Jugadores de 989 Studios	989SPORTS
Jugadores rápidos	BOOSTER
Jugadores altos y flacos	STICK MEN
Jugadores pequeños y rápidos	POP WARNER
Jugadores pequeñitos	FLEA CIRCUS
Jugadores grandes	GIANTS
Balón grande	BIG PIG
Jugadores planos	TWO D
Cliclar las cheerleaders durante el juego	FASHION SHOW
Movimiento cuadro por cuadro	STROBE LIGHT
Más lesiones	HAM INJURY
Modo Experto	SMARTER CPU
Equipo invencible	UNBEATABLE

Rayman 2: The Great Escape

Códigos para Game Shark

Energía infinita	80150EB0 00FF
Energía Máxima	80150EB4 00FF
Aire Infinito	8013CFDA 0000
	80150E0C 0001

Spiderman

Todos estos trucos se ingresan como código en la opción Special, y luego Cheats.

Selección de nivel	XCLSIOR
Invencibilidad	RUSTCRST
Telarañas Infinitas	STRUDL
Todos los comic books	ALLSIXCC
Todas las "movies"	WATCH EM
Todos los personajes en la galería	CVIEW EM
Joel James Jewett (Galería)	RULUR
Visor de Storyboard	CGOSSETT
Modo "What If Contest?"	GBHSRSPM
Vestimenta Symbiote Spidey	BLKSPIDR
Vestimenta Spidey 2099	TWNTYNDN
Vestimenta Captain Universe	S COSMIC
Vestimenta Spidey Unlimited	PARALLEL
vestimenta Scarlet Spider	LETTER S
Vestimenta Amazing Bagman	AMZBGMAN
Vestimenta de Peter Parker	MJS STUD
Vestimenta de Ben Reilly	BNREILLY
Cambiar de vestimenta rápidamente	ALMSTPKR
Energía al máximo	DCSTUR
Modo cabezones	DULUX
Mod Debug	LLADNEK
Habilitar todo	EEL NATS

Spider-Man con armadura
Habiliten la vestimenta de Captain Universe. Vayan a la parte de vestimentas y selecciónenla. Luego recolecten el ícono de Armadura durante las secuencias intermedias del juego.

Dreamcast

Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000

Personajes EX
Esta variante de los personajes con diferentes movimientos se habilita en el Shop de Secrets y cuesta de 2000 a 3000 puntos. Luego de comprar esta opción vayan a la pantalla de selección de personajes y mientras los elijen mantengan apretado Start para pasar de Normal a EX y luego presionen A, B, X, o Y para elegirlo.

Jugar como "Evil" Ryu y "Evil" Iori
Completen el juego con los modos de Capcom y SNK, en arcade, con Ryu e Iori. Con esto habilitan los secrets 34 34 ("Evil" Ryu) y 49 ("Evil" Iori). Estos cuestan 7000 puntos vs cada uno. Luego de comprar esta opción vayan a la pantalla de selección de personajes y mientras los eligen mantengan apretado Start y luego presionen A, B, X, o Y para elegirlo.

Jugar contra Morrigan y Nakoruru
Para pelear contra Morrigan y Nakoruru en modo arcade, habilítenlos con los puntos vs. necesarios y compren sus "Sombras" en el "Secret Shop". La sombra de Morriganes es secret 63 y la de Nakoruru es el 64. Ambos cuestan 700 puntos vs. Para hacerlos aparecer no tienen que continuar el juego y tener GPS: 60000 (groove points) al final del tercer match (la tercer "cara" que enfrentan). Para pelear contra Morrigan, elijan la opción de Capcom. Para pelear contra Nakoruru, elijan SNK.

Nota: *La manera más facil es yendo a las opciones y poniendo el juego lo más facil posible, el tiempo a infinito, el daño a lo menor posible, y el "medidor" de energía al máximo.*

Escenario de Morrigan
Gánenle a Morrigan en modo arcade para habilitar su escenario (secret 67) en el shop. Cuesta 1200 puntos vs.

Escenario de Nakoruru
Gánenle a Nakoruru en modo arcade para habilitar su escenario (secret 68) en el shop. Cuesta 1200 puntos vs.

Sumar puntos sin jugar
Pueden sumar puntos vs. para usar en el "Secret Shop". Vayan al modo training, elijan sus personajes y enemigos, y luego sólo dejen la máquina prendida por un par de horas sin tocar nada en la pantalla de batalla. Con esto sumarán hasta 999 puntos vs. por cada vez que lo hagan. Para juntar más, salgan al menú y repitan el proceso.

Modo de a pares
Derrotá a Morrigan y a Nakoruru en el modo arcade para habilatar este modo (secret 71) en el shop. Éste modo te costara 1800 puntos vs.

San Francisco Rush 2049

Menú de trucos
En el menú principal, "marquen" donde dice "Options", luego mantengan apretado **L** + **R** + **X** + **Y** para ver el menú de trucos al pie de la pantalla. Usen alguno de estos códigos para activar su correspondiente función:

Armas de batalla al azar
Mantengan apretado L + A, y presionen X, Y. Suelten los botones, mantengan apretado R + A y presionen X, Y.

Coche Venom
Recolecten todas las monedas de plata en modo stunt para habilitar este coche.

Pista Stunt 2
Sumen 100000 puntos en modo stunt para habilitar la segunda pista.

Pista Stunt 3
Sumen 200000 puntos en modo stunt para habilitar la tercera pista.

Pista Stunt 4
Sumen 400000 puntos en modo stunt para habilitar la cuarta pista.

Pista de Obstáculos
Sumen 1000000 puntos en modo stunt para habilitar la pista de obstáculos.

Pista 5 en Battle Mode
Sumen 100 "muertes" en battle mode para habilitar la pista 5.

Pista 6 en Battle Mode
Sumen 250 "muertes" en battle mode para habilitar la pista 6.



ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

Ecco the Dolphin 2 en preparación

Si bien Ecco the Dolphin recién salió a la venta en los Estados Unidos, ya corre el rumor de que se está trabajando en la secuela del título antes mencionado. Sega no hizo ningún comentario al respecto pero, según Segaweb, Tim Follin, compositor de la música del espectacular Ecco, ya está preparando todo para la supuesta segunda parte de las aventuras del héroe marino. ¿Nos parece a nosotros o los chicos están nadando un poquito rápido?

Siguen los experimentos con Seaman

Esta sí que es una difícil de creer. Según nuestro Informante, en Japón están pensando en alquilar CD en los que se incluirían distintos tipos de bichos para darle de comer a los Seaman. Después de haber visto el título original y de poder constatar que es algo realmente raro (tanto que no podríamos llamarlo "juego"), no sería de extrañar que tarde o temprano aparecieran cosas de este tipo. Dichos CD serían producidos por la empresa Tsutaya en cooperación con Sega de Japón. Este mundo da para todo...

Soul Calibur 2 para Play 2

La segunda parte de Soul Calibur podría llegar a aparecer en un futuro no muy lejano para PlayStation 2 en vez de Dreamcast. Según uno de los websites más importantes de Japón, las especificaciones del hardware del mejor arcade de peleas de todos los tiempos se pasó del Naomi board de Dreamcast al System 246, totalmente compatible con Play 2. Interesante...

¿Lara apunta a X-Box?

En la última expo de Londres (ECTS) corría el rumor de que Lara Croft aparecería en la consola de Microsoft, más específicamente el título Tomb Raider Chronicles. Sin embargo, Greg Rizzer, manager de relaciones públicas de Eidos, dijo que no estaba autorizado a dar información al respecto y, si bien se sabe que Eidos está actualmente preparando seis títulos para X-Box, Rizzer aseguró que Tomb Raider Chronicles NO va a estar disponible para dicha consola. Es por eso que en la editorial todos creemos que entre alguno de esos juegos en desarrollo debe haber una nueva aventura de nuestra heroína, quizás una en la que se sepa su destino luego de caer al abismo. ¿Habrá muerto, realmente?

¡Nuevo Resident Evil para PlayStation 2!

Ni en Sony ni en Capcom quisieron hablar del tema. Incluso cuando se les preguntó acerca de la posibilidad de un nuevo Resident Evil (conocido como Biohazzard en Japón) pusieron su mejor cara de nabos. Sin embargo, se presume que pronto tendríamos una nueva versión de Code: Veronica o RE: Zero para la PS2. Los que tienen esta máquina pronto van a estar de parabienes, de confirmarse lo que por ahora no es más que un rumor.

Dead or Alive 3

En Japón corren cada vez más rumores de que la continuación de Dead or Alive 2 será diseñada a partir del System 246, derivado del hardware de PS2. Parece que Team Ninja anunció hace muy poco, y cuando todavía Dead or Alive Hardcore no está terminado, que DOA3 tendrá nuevos personajes, nuevos niveles y hasta contaremos con la posibilidad de usar armas durante los combates. Nuestro Informante Amarillo ya delira pensando en qué nuevo traje llevará puesto su amada Kasumi.

ECTS y Tokyo Game Show

Este último mes se dieron lugar dos exposiciones que, al igual que la E3, mostraron mucho de lo que se está haciendo para los meses venideros en materia juegos, aparte de mucha bulla, promociones, chicas, regalitos, etc, etc. La ECTS de Londres dejó que desear. no estaban Electronic Arts, Activision, Acclaim ni la francesa Infogrames. Sega brilló por su ausencia, a diferencia de Sony, que hizo gala de sus dos nuevas máquinas: PSOne y PlayStation 2. Así y todo, unas pocas empresas -tales como Ubisoft- estuvieron promocionando sus últimos juegos para Dreamcast. Nintendo intentó no quedarse atrás y mostró una parva de títulos para su N64 y Game Boy Color. Lástima que no hubo más novedades de ningún tipo sobre su próximo portátil, Game Boy Advance. Lo más interesante de ECTS fue sin duda la presentación de Unreal Tournament para PS2, que dejó a más de uno con la boca abierta. Como conclusión, mucha gente quedó desconforme con la expo, sobre todo por la desorganización, y lo poco y nada que había para ver (que no se hubiese mostrado ya en la E3), tanto por los que no se habían hecho presentes como por los que estaban y que en muchos casos no dejaban entrar al stand o hacían conferencias de prensa sólo para un puñado de elegidos. Una pena. TGS por su parte sufrió la ausencia de Square y de Sega y por eso la estrella máxima del evento pasó a ser Sony y su PS2. Dicen que Gran Turismo 2000 fue, sencillamente, algo increíble. Kessen 2, Moto GP, Blood: The Last Vampire y Onimusha fueron otras de las joyitas de PS2 que se exhibieron y que demostraron que la nueva Play la va a romper de ahora en más. A prepararse (y a ahorrar) porque se viene una ola de juegos muy, muy grossos.

Square vuelve a hacer juegos para Nintendo

Si bien Squaresoft no lo confirmó ni lo negó, se especula que la archifamosa empresa con sede en Japón y Hawaii podría estar desarrollando muy pronto algún título para Game Cube. Un vocero de Square comentó que por ahora sólo se está trabajando en títulos de PS2 pero que la empresa está abierta a todas las nuevas consolas y si las demás compañías (Nintendo, Microsoft) les permiten desarrollar juegos que satisfagan sus expectativas, es muy probable que en poco tiempo más sí estén haciendo algo para Game Cube, X-Box o para ambas.

Readers Corner

correo de lectores

Bueno, otra revista que se les va acabando. ¡Qué triste! ¿no? En fin, así es la vida... Este mes, Readers Corner estará siendo contestado por otra persona que no es la habitual en estos lares. He puesto pistas más que detectables para que las sagaces mentes que leen esta revista puedan avivarse de quién se oculta tras toda esta cantidad de caracteres. A la primera carta o mail que nos llegue con la respuesta correcta ganará... ¡absolutamente NADA! Pero tendrá nuestro reconocimiento eterno. ¡Ah! A pesar del informe de nuestro amigo Santiago Videla sobre la piratería en la Dreamcast, nos siguieron llegando cartas sobre el tema, muchas. Contestarlas sería redundante. ¡Si les quedó alguna duda no teman en consultarnos, pero antes lean la nota, che! También recibimos muchas críticas (algunas incluso ofensivas) así que desde estas páginas queremos dejar en claro que nosotros cumplimos con la labor que ustedes nos han encomendado, la de informar. Nada más, ni nada menos. Simplemente informamos, el apartado de la piratería no era uno que pudiéramos dejar pasar y les notificamos los riesgos que corrían al comprar una copia pirata. Porque los hay (además de que es ilegal, por supuesto) así que, si muchos vieron su sensibilidad herida por escuchar la verdad... bueno, ¿qué se le va a hacer?
Y ahora... ¡Halá, majetes! A disfrutar de una de las secciones que más nos agradan a todos.

Matías Adrián Nieto
San Luis Capital

Muchachos de Next Level:

Les escribo de San Luis bla, bla, bla... tengo 17 años bla, bla, bla... y ¡aguante Square! Pero eso no importa, el motivo de este mail es hacer unos comentarios sobre la evolución de vuestra revista, bien crítica, remarcando puntos buenos y malos. La verdad que todo ha mejorado, en especial desde que salió Next Level Extra (las guías llegaron a ocupar demasiado espacio). Lejos la que más mejoró ha sido la sección Final Test, comentan muchos juegos antes que salgan al mercado, lo cual es de primera, tal cual sucede con las revistas de países que cuentan con distribución legal; además ahora le dedican unas 2 páginas a los juegos que realmente se lo merecen (salvo el pobre Vagrant Story al que le dieron sólo una) cosa muy elocuente y copada. ¡La nueva sección Hands-On es excelente, posta!, en especial la del N° 18. Todo ha mejorado, pero sabiendo que ustedes estúpidos no son, seguro que ya se han dado cuenta que detrás de esta asquerosa chupada de medias se viene un gran palo. Y creo que es bastante justificado y sin mala onda, por ende dudo demasiado que lo lleguen a publicar, ya que por lo general los palos que salen publicados son los menos fundamentados y los más fáciles de refutar. Resulta que el día de hoy cogí (¡no piensen mal che!, estoy escribiendo en Español) el último ejemplar de vuestra revista que es en verdad muy bueno (más que nada por la nota de Final Fantasy IX y la review de Chrono Cross, razones más que suficientes para comprarla), pero realmente me ha decepcionado la cantidad de páginas de publicidad que contiene, ¡20 páginas! de las 66 que tiene su revista (contando desde la tapa hasta el final), 20 son de publicidad, sí leyeron bien, ¡20!, por ende sólo quedan 46 páginas de información (y eso que en esta cifra incluyo la tapa y los índices que casi nadie lee). Si lo comparamos con el N° 1 que sólo tenía 3 de publicidad y 63 de info, el N° 19 es masacrado, pero bueh... el 1 es el 1, obvio que iba a tener poca publicidad; comparando con el N° 9 (un número intermedio), el 19 vuelve a ser derrotado, el 9 tiene 11 páginas de publicidad que le ganan también por afano a las 20 del N° 19. Por eso les pido, muchachos, que se pongan las pilas con la revista y aumenten la cantidad de páginas, es obvio que al hacer una revista de 20 páginas de publicidad y 46 de info ganan mucha más guita que haciendo una de 3 páginas de publicidad y 63 de info, no hace falta tener mucha materia gris para darse cuenta de que laburan menos (además son más que al principio) y ganan más guita, y eso sin contar que seguro las ventas han aumentado muchísimo desde el N° 1.

Otro problemilla del N° 19 fue un pequeño gran error en la review de Chrono Cross, también presente en números anteriores (en la Image Gallery del 14 y en el Hands-On del 18). Pensé que más adelante lo iban a corregir, pero no lo hicieron, y si hay algo que me gusta de las revistas gallegas es cómo piden perdón por los errores cometidos en números anteriores, y me gustaría que siguieran ese noble ejemplo. El diseñador de personajes de Chrono Cross es Nobuteru Yuki (Battle Angel Alita, Escaflowne, Lodoss War) y no Toriyama. Toriyama hizo los diseños de Chrono Trigger pero no de éste; de hecho, por no ser Toriyama el diseñador de personajes es que el juego no vendió en Japón ni la mitad que su predecesor (es que estos ponjas tienen más vueltas que la...).

Espero que publiquen este mail (o en su defecto que me lo contesten personalmente) ya que es un tema bastante trillado, que a todos les interesa y además hace ya mucho tiempo que se viene pidiendo un aumento de páginas y creo que después del "vacío" N° 19 es el mejor momento para que nos expliquen por qué no ha aumentado la cantidad de páginas.

Desde San Luis me despido, por favor pongan mi email por si cualquier fana de los RPG (en especial de Square) se quiere comunicar conmigo.

P.D.: Felicitaciones a Maximiliano Ferzzola, sus artículos son excelentes. Se nota que los RPG realmente le gustan y la forma en la que trata de comunicar a quienes no gustan de este género las maravillas que encierran este tipo de juegos es genial. También me gustaría preguntarle qué puntaje le pondría al fabuloso Xenogears (el 87 del N° 2 me parece muy pero muy poco).

¡Saludos, Matías! Antes de pasar a contestar la parte complicada de tu carta, te agradecemos que nos hayas hecho notar el error cometido por los incompetentes del Staff. Efectivamente, Akira Toriyama nada tuvo que ver con el diseño de los personajes de Chrono Cross. Nos sentimos realmente avergonzados por el error y pedimos disculpas a todos nuestros lectores por el traspié.

En cuanto al tema de la cantidad de publicidad, Matías, es algo que tiene que ver con la calidad de la revista que tenés entre manos. Como vos bien dijiste, la revista mejoró mucho desde el N° 1. Gran parte de eso se lo debemos a ustedes por seguirnos tan fielmente mes a mes. Pero los costos que se tienen para hacer Next Level, aunque no lo creas, son muy elevados. ¿Preferirían menos publicidades incluso si eso conlleva a que Next Level baje la calidad de sus páginas? La verdad, nosotros no. Para subsanar este problema hemos cambiado el diseño, y ahora todo ocupa menos espacio, logrando que en las páginas entre mayor cantidad de notas. Con esto hemos logrado que la cantidad de información, a pesar de las publicidades, sea relativamente la misma que podías encontrar en el N° 1. Y las publicidades te sirven, porque te dan más opciones a la hora de elegir dónde comprar tus consolas, juegos y accesorios. En cuanto a que ganamos más guita y laburamos menos, permitinos una sonrisa. Nadie está ajeno a la situación del país, todos sabemos lo dura que están las cosas hoy en día. No les vamos a mentir diciendo que la revista no vende, vende bastante bien. Pero, para lograr el material que tienen entre manos PowerPlay consta con una infraestructura que pocas editoriales del rubro tienen el placer de poseer. Y creénos cuando te decimos que los costos no son NADA baratos y, a pesar de todo el tiempo transcurrido, todavía se está recuperando la guita que los capos de PowerPlay invirtieron en primer término. Pensá también en las nuevas consolas que salieron (y tuvimos que comprar junto con sus juegos, todos los meses desde el numero 1). Acá todos tomamos bondis, traemos los tappers para almorzar más barato y cuidamos nuestros centavos hasta fin de mes (si es que queda alguno), la revista se logra con mucho esfuerzo y buena voluntad. Y es por eso que estamos orgullosos de ella. ¿No voy a nombrar a nuestra competencia, pero... ¿realmente querés que nos transformemos en "eso"?

El Genio Idolo de Ferzzola agradece tus elogios (N. de E: Ferzzola, es la última vez que te dejamos contestar el correo). Dice que Xenogears le gustó mucho, pero que no le pondría más de 89%. Ya que a partir de los 90% para arriba (y según la tablita de puntajes de Next Level) el juego ya se transformaría en un clásico, y el increíblemente sabio Ferzzola (N. de. E: ¡aghh!) considera que Xenogears no llega a esta categoría a pesar de ser un excelente título.

Un abrazo, y confiá en que contestamos todas y cada una de las cartas que consideramos interesantes de publicar. Nos alaben o critiquen. ¡Chau!

Squall Lionheart

Para el que lea este mail:

Como ya sabemos todos, a los lectores de NUESTRA queridísima revista nos apasionan los juegos al estilo Final Fantasy. No es que me esté quejando, como pasa con las aventuras gráficas, ya que de este género siguen saliendo juegos que se van superando en plazos cortos de tiempo. Pero hay una compañía que se caracteriza por ser la reina madre de los Final Fantasy (V, VI, VII, VIII, IX, X, XI y XII), del hermanito menor apenas nacido este año con olorcito a continuación, me refiero a Vagrant Story, los dos juegos de la serie Chrono, me refiero a Chrono Trigger y Chrono Cross (lamentablemente a Trigger no tuve oportunidad de jugarlo, pero por sus halagos me lo imagino), y algún juego que en este momento se me puede estar olvidando. Últimamente, hay otras compañías que se están adentrando en este mundo (por lo general fantástico) de los juegos RPG. Los juegos más destacados fuera de la compañía Square, a mi entender, pueden ser o son: Legend of Legaia, Jade Cocoon, el muy criticado por ustedes, Wild Arms2, Legend of Dragoon, etc. Si bien estos juegos no superan el porcentaje obtenido por FF8 (snifff... Rinoa. Am I all alone? Ultimecia, Zell... guáaaaaa ¿por qué tuvo que terminar?), el poco puntaje le sirve para retener a algún loco por estos juegos horas y horas, ya que los mismos no se terminan en un día. Me acuerdo que cuando salió Jade Cocoon, ustedes dijeron que era un juego para pasar el rato, y llegaron varios mails y cartas (en los cuales me incluyo) diciendo que no era eso, pero tampoco la hermosa sensación de jugar a un FF nuevo, ¿no? Si se fijan bien, en todos los juegos del estilo FF de Square, superan el 90% por los pedos y los demás llegan a un 89%, pero para la gente son casi tan buenos como los FF que se encariñan con esos personajes loquitos con habilidades especiales, capaces de invocar magia y monstruitos amigos. Qué lástima que la Play2 sale en octubre, porque hubiese sido el regalo perfecto junto con The Bouncer (también de Square, ¿no?) o con FFX. ¿Quién carajo dijo que el Día del Niño tiene que ser en Agosto?

Piensen en los juegos que tienen y fíjense cuantos son de Square y cuantos de otras compañías (siempre en el tipo RPG, no se hagan los vivos).

Sin más por comentar, su lector fiel, Squall Lionheart.

P.D.: Este mail va dedicado a todos aquellos que piensan que los que juegan estos juegos son extraños o por que no les gusta el fútbol, etc. Para todos aquellos, va este mail... con mucha nostalgia, sniff, sniff.

Querido Squall: ¡No me podés comparar un Chrono Cross con un Wild Arms 2, loco! Los puntajes que otorgamos a los juegos no tienen por qué coincidir con vuestro criterio, mi amigo. Sobre gustos no hay nada escrito y cada persona es un mundo, dicen. Algunos tienen estándares más elevados que otros, pero ahí se termina la cosa. En Next Level analizamos no solo los gráficos, el sonido, la jugabilidad y la historia de un juego, entre otros factores, sino también un elemento esencial en esto de los fichines: ¡La diversión! Y creemos que lo hacemos bien. Pasa que, en la Argentina por lo menos, el bajísimo precio de las réplicas ha logrado que seamos menos selectivos en cuanto a lo que compramos y nuestro criterio es: cuatro pesos más, cuatro pesos menos y, por más que el juego no sea una maravilla, se lo juega por su bajo costo. Bueno, en Next Level este factor no lo tenemos en cuenta. Nosotros analizamos los juegos por su valor original. Ahora, sabiendo esto, respondéme vos: ¿Pagarías $40 por Wild Arms 2, si tenés Chrono Cross por lo mismo? Es más... ¿pagarías $40 por Wild Arms 2? Hmmm... yo por lo menos me abstengo. Acá no se tiene predilección por ninguna compañía, nosotros analizamos los juegos. Si son buenos lo decimos y si son malos también. ¿¡Qué culpa tenemos que Square logre títulos de tremenda calidad!?

¡Suerte!

Fernando

Hola amigos: My name is Fernando, tengo 13 años y una Dreamcast. Esta es mi segunda carta y en ésta les pregunto ¿cómo mier&@ consigo el proveedor de Internet?. Si cuando llamo les digo: "¿Cómo tengo que hacer para conectarme con la consola Dreamcast?" Y me dicen que no la conocen. El primero al que consulté fue a una chica que no la conocía, ella fue a preguntar y me dijo que no me podía conectar con la consola. ¿Es que no saben? Para comprar el acceso telefónicamente, lo tengo que hacer con tarjeta y yo no tengo.

Preguntas:

1) ¿Por qué no mandan demos de Dreamcast? Ya que los juegos originales salen tan caros. Yo tengo todas las revistas de Next Level y en la N° 19 mencionaron la piratería en la Dreamcast, a mí me parece que con la PlayStation está bien porque las copias entraban en el CD, yo sé que está mal pero el bolsillo no dice lo mismo. Con la Dreamcast espero que esto no ocurra, así los precios disminuyen.

2) ¿Qué es el SVGA BOX para Dreamcast?

3) ¿Para cuándo otro póster? Podría ser de RE: Code Veronica o de Crazy Taxi.

Bye, bye. Aguante Vélez, Dreamcast, PlayStation y Next Level. ¡Carajo!

¡Hola, Fer! Con respecto a la conexión para tu Dreamcast, ni te molestés en tratar de explicarles a las proveedoras que es para la consola de Sega. No tienen ni idea. Pedila como una cuenta normal, si te preguntan deciles que tenés una PC de las más nuevas con módem, recién comprada, para que se queden piolas, y luego seguí los pasos que se te explican en Next Level N°19 para conectarte a Internet. El tema de la tarjeta de crédito es de difícil solución, pero hay proveedores que no te la solicitan.

1) Cuando la Dreamcast se haya asentado en el mercado y un porcentaje importante de nuestros lectores cuente con una de estas maquinolas, es una posibilidad. Aunque es difícil de concretar en principio porque no existen en el país maquinas con capacidad de producir los GD-ROM donde vienen.

2) Es una "cajita" que te permite usar la Dreamcast en un monitor de PC para lograr mejor resolución (aunque no en el 100% de los juegos). Esto también varía según la marca y la calidad de la SVGA Box o Cable que tengas.

3) Pronto...

Florchu

Hola "ya casi familiares" de Next Level.

Soy Florchu otra vez. Hacía mucho que no les escribía (1 mes) y me agarraron ganas.

Antes que nada quiero hacerles un poco de propaganda: ¡Chicos y chicas! Compren ya la Nuke N° (¿3?) que viene con un CD. En realidad, más allá de la revista y su información, lo que más vale la plata que gastaron es que en el CD, Martín Varsano y otro muchacho (que me disculpe pero no sé el nombre) se disfrazan de hippies. ¡Lo que me reí con solo verlos! Ya está. Después de esto quiero dejar algo en claro: En mi última carta en la que les pregunté si no era un paso atrás que los personajes de FFIX sean nuevamente enanos ustedes contestaron que él/la que "critican esas cosas no se tomaron el trabajo de jugarlo". Si hay alguien que AMA FFVII soy yo. Más que al VIII y quizás más que al IX. Todos los RPG que me compro los clasifico en "menor que FFVII" y "mayor que FFVII" (y debe haber 2 ó 3). A mí no me importa si son chicos, grandes o gordos, mi pregunta había sido hecha porque en varios lugares a la gente le parecía "más real" que los protagonistas sean altos y era como un defecto menos al juego. Sepan que, para mí, de PlayStation, el

mejor RPG es Final Fantasy VII. Cambiando de tema, hace unos meses fui a un local de videojuegos y vi lo que de ahí en más sería mi hobby preferido: Virtua Tennis. ¡Lo que es ese juego! Les digo a todos los que lean esta carta (si es que la publican). Si les gusta el tenis, será definitivamente su juego preferido; si no les gusta, también lo será. Y quisiera agregar que, lamentablemente para los que compran su ficha y se atreven a desafiarme, es imposible ganarme. (Un saludo para Juani y Gon. No se preocupen, ya

los va a dejar ganar Pioline).

Ahora las questions:

1) ¿Ya se sabe el diseño de la X-Box? Si se sabe, podrían poner alguna fotito...

2) ¿Tanto les gustó WE 2000? A mí me pareció más real pero para jugar, prefiero el 4.

3) Vi en un local Drummania (no sé si se escribe así) para PlayStation, ¿Es una copia horrible o se piensa sacar la batería para Play?

4) ¿Alguno de ustedes está casado? (de chusma, nomás).

Listo por ahora... ¡Un besote!

Flor!

P.D: Quisiera agradecerles a todos los chicos que me mandaron mails. Lo dejo de nuevo a ver si me siguen escribiendo: florlinda@uole.com

¡Gracias por el chivo, Florchu! Mirá, recién en este número me hice cargo del correo, pero creéme que llegaré hasta las últimas consecuencias para que el que te ofendió con el asunto FFIX sufra como es debido.

Aunque para aclarar el punto, hay cierta gente a la que no le gusta que los personajes de los juegos sean "súper deformados" como generalmente se lo conoce al estilo utilizado en FFVII. Aunque en realidad no deja de ser una cuestión de gustos.

Ahora te contesto las Questions:

1) Se sabe, pero de fotitos nada. Bill mantiene todo muy confidencial, ¡vieron como es el loco de Bill! Chequeá la sección de News de este número que incluimos un poquito de data y hasta el logo de la maquinola de Microsoft.

2) Sí. Definitivamente nos parece un paso adelante en la saga. Aunque eso no quita que nos sigamos dando de vez en cuando con el 4, para recordar viejos tiempos.

3) Trucho, trucho, trucho... Konami no piensa sacar Drummania para otra consola que no sea la PSX2.

4) Ehhh... pará que pregunto... Sí, tenemos a DaN y al Mega Recontra Súper Duper Boss (chupamedias, ¿yo?) Maximiliano Peñalver, casados. Después hay un par que andan noviando, pero tenemos bastantes disponibles. ¡Pronto, en todos los Kioscos, el Book de los chicos de Next Level para el deleite femenino! Pero, entre nosotros, Ferzzola es el mejor... (N. de .E: ¡Ferzzola! Nos estamos cansando...)

¡Chau!

Braian

¡Hola! Soy Braian, tengo 15 años y me gusta mucho Next Level porque es muy actualizada y siempre trae trucos y guías de los juegos más nuevos que yo preciso. Estoy jugando "Chrono Cross" de Squaresoft, para PlayStation, y me atasqué en una de las últimas partes del primer CD, después de que Serge cambia de cuerpo con Linx, el felino-hombre, después de salir del "Dimensional Vortex", en el cual me encontré con Harle y Sprigg. Al pasar al mundo real no pude continuar, aunque traté de buscar alguna salida. Les agradecería si pudieran publicar una mini guía de todo el primer CD o al menos de esta parte.

Muchas gracias por su atención.

¡Hola, Braian! Agradecemos tus comentarios y te contamos que en Next Level Extra de septiembre tenés la primera parte de la guía completa de este juego IM-PRE-SIO-NAN-TE de los capos de Square.

Muchas gracias por escribirnos.

Jorge

¿Qué tal? ¿Cómo andan? Primero que nada les pido si pueden publicar el mail ya que les escribí bastantes veces y todavía nada, además necesito que me aclaren algunas cosas. Antes me presento: Soy Jorge, tengo 17 años, tengo una Dreamcast y algunas dudas:

1) ¿Cómo es el tema de Sega.net? ¿Hay que pagar? ¿Acá en Argentina ya está?

2) ¿Conocen algún juego de manager de fútbol para Dreamcast o alguno de fútbol nuevo (que no sea ni
Virtua ni Sega WorldWide Soccer)?

3) ¿Qué opinan de los siguientes juegos (para Dreamcast) D2, The Ring y 4x4 Evolution?

Listo, les agradecería si pasan el mensaje. Chau, gracias y un saludo a todos.

Hola, Jorge. Como verás, oímos tus súplicas.

1) Son muchos los lectores interesados en este tema, así que les prometemos en el futuro próximo un Informe Especial sobre Sega.net y su funcionamiento. Aunque te recuerdo que fue lanzada al mercado americano recién el 7 de Septiembre pasado y con tan sólo un par de títulos disponibles inmediatamente.

2) Nuestro experto en juegos de deportes, Diego Vitorero, te recomienda Striker Pro 2000.

3) Al Final Test de D2 lo tenés en el número que estás sosteniendo y mucho me temo que no es de lo mejor. Por lo que vimos The Ring apesta (aunque todavía no salió a la venta en los EE.UU.) y 4X4 Evolution al cierre de esta edición no había salido, aunque la demo que tenemos la rompe y se va a poder jugar en Sega.net.

Gabriel Lavega

Hola gente de Next Level:

Me llamo Gabriel Lavega y les estoy escribiendo desde Miami. Tengo 19 años, soy de Mar del Plata y hace unos 3 meses que estoy viviendo acá en Miami. Ni bien llegué lo primero que hice fue comprarme la Dreamcast ($150 la máquina y $40 los juegos nuevos) y la verdad es que no estoy para nada arrepentido. Realmente me dejó asombrado la capacidad que tiene, la velocidad en la conexión a Internet, la suavidad y velocidad con que se juega es increíble. Ver correr y jugar juegos como Crazy Taxi o Soul Calibur es algo que no tiene explicación. Con respecto a lo que decía Diego Schillaci en la Next Level de Junio (la última que me pude comprar y que tengo acá como recuerdo) acerca de que acá, en los EE.UU., la Dreamcast estaba obsoleta, la verdad que no sé dónde ha estado buscando, pero la situación es totalmente distinta. En las casas de venta de videogames no sólo la tienen como la mejor consola en stock sino que también se vende muy bien, aunque últimamente está ocurriendo algo parecido a lo que pasaba allá cuando me estaba por venir: la gente está esperando la salida de la PS2 para luego decidir. Con respecto al tema, lo que les puedo recomendar a los que puedan (que creo que deben ser muy pocos) es que se compren las dos consolas, porque a pesar que la PS2 va a ser técnicamente superior a la Dreamcast, ésta tiene excelentes juegos (RE: Code Veronica, Soul Calibur, Crazi Taxi, los de Sega Sports, etc.) que no pueden dejar de jugar. Les cuento que acá en los EE.UU. el negocio de los videogames es mucho mas grosso que allá en la Argentina, las cosas están hechas a otra escala, más parecido a lo que pasa en Europa; con decirles que en cada propaganda en la televisión aparecen uno o dos juegos (PS, PS2, DC) que están por salir. Bueno, por ahora me despido diciéndoles que me gustaría que me enviaran información a mi e-mail ya que hace meses que no leo una revista suya, por ahora solo leo las yanquis, a las que no tienen nada que envidiarles.

Hasta pronto y mucha suerte.

Muy informativa tu carta Gabriel, gracias por compartir tus experiencias con todos nosotros. ¡Un abrazo Argentino! Y no te preocupés más. ¡Ya no vas a extrañar Next Level! A partir de este mes, vas a poder, vos y todos los lectores de la Argentina y del planeta, che, acceder a nuestro nuevo site en Internet a través de la dirección www.datafull.com, gracias a un acuerdo a que llegamos con el capo Mario Pergolini y su socio para producir el contenido de la sección de juegos de consolas y PC de su portal tecnológico. ¡Nos vemos ahí!

Guido

¡Hola, Boys! Me llamo Guido. Al principio su trabajo lo tomaban con ganas pero ahora le mezclaron el vino o la cerveza. ¿Por qué? Por sus errores. Pero boys, esto comenzó desde que se fueron hacia la E3, con su informe 5 errores, es como si se hubiesen cruzado con los escoceses y ahora en su última revista (la de Septiembre) donde pusieron que Dino Crisis 2 sale en Septiembre y en Agosto pusieron que sale en Octubre. Bah, que importa, toda una bromita, su revista es la mejor de todas: con su humor, con su cariño y con lo que se le pone a todo. Sí, mucho huevo.

Ahora unas preguntas:

1) ¿Cuándo sale Dino Crisis 2?
2) ¿Algún buen juego de Fútbol Americano para PSX?
3) ¿Va a salir algún juego de Scream para PSX?
4) ¿Cuándo va a salir la peli de Resident Evil?
Bueno, chau.

Saludos, Guido! En realidad, muy pocos del Staff toman alcohol (salvo unos cuantos desacatados) (N.de.E.: ¡Vos sos el único, Ferzzola!). El problema con las fechas de salida es que escapan a nuestro control. Las empresas cambian de opinión a cada rato, especulando el momento justo del lanzamiento del juego o porque le pifiaron en los cálculos. Y eso, mi amigo, es algo que, desgraciadamente, jamás podremos controlar.

1) La versión japonesa de Dino Crisis 2 está ahora en nuestras manos (salió el 13 de Septiembre) y la yanqui, que era la que tenía que salir supuestamente en Octubre, fue adelantada y está a la venta desde el 21 de Septiembre. Las tenemos las dos; te adelantamos que es una maza y en el próximo número van a poder disfrutar de un análisis a fondo.

2) Nuestro experto analista de juegos de deportes te aconseja Madden NFL 2001.

3) Muy, pero muy poco probable que salga un juego de Scream para cualquier plataforma. Aunque no lo creas, acá somos todos muy fanas de la trilogía y queremos un juego de ella tanto como vos, pero no consideramos que sea una licencia que pueda ser convertida al mundo digital. Tal vez en un Pinball...

4) Se sabe tan, pero tan poco de la peli de Resident Evil, que no podemos aventurarnos a mucho. Las últimas noticias aseguran que finalizando 2001. Habrá que ver. Ya no creemos en nada...

Chali de Martínez

Capos de Next Level:

Gracias, gracias, gracias (no, no se me rayó el disco). Lo que pasa es que no puedo creer lo que están haciendo, como por ejemplo el informe de la E3, la noticia sobre MGS2 y ahora ¡un video sobre el mismo en el CD de Nuke! ¡Basta! Es demasiado para mí, que el único significado de mi vida es la Play (bueno, también están las minusas). Bueno, en serio, la verdad es que los felicito por el excelente trabajo que están haciendo, ya sé que deben estar cansados de elogios pero la verdad que se los merecen, y no importa lo que digan los otros. Al que no le guste la revi que no la compre, ellos se la pierden. Si supieran el fanatismo que causa en mí su revista, desde el primer día que la compré no paré de derrochar dinero en sus publicaciones, por las que día a día espero ansiosamente que comience un nuevo mes para salir a recorrer con mi bici todos los kioscos de revistas preguntando: ¿Ya salió NL? Al punto que los kiosqueros me empiezan a mirar con mala cara, pensando ¡este pibe cómo rompe! Y cuando la tengo en mis manos realizo todo un ritual que acontece a medida que voy pasando las páginas. Quizás piensen: "Este flaco está re pirado", y la verdad es que ¡sí! ¡Estoy re pirado! Ojo, que todo tiene una explicación; desde la Commodore 64 que vengo jugando a los video juegos y hasta la PlayStation 80 ¡no voy a parar! Disculpen si me zarpé con la longitud de la carta, es que hace mucho que quería escribirles y demostrarles lo que siento por el laburo que realizan. ¡Ah! Me olvidaba, también tenía unas preguntas (no se van a librar de mí tan fácilmente).

1) ¿Para cuándo el 3er Mix de Guitar Freaks?
2) ¿Van a realizar una subscripción para su revista?
3) ¿Por qué tanto palo a la PS2 si sólo tiene seis meses de vida, comparada con la Dreamcast que tiene casi dos años? ¡Hay que darle tiempo, che!
4) ¿Qué se siente tener el mejor trabajo del mundo?

Comenten lo de la pregunta N° 2, porque estaría buenísimo que haya una subscripción en su revista, ya que compro todas sus publicaciones: NL, NLX, NUKE y XPC (bueno, esta última no porque no tengo PC).

¡Publiquen mi carta! (Después les mando la coimita).

PD: Quería hacer mención especial para el capo de MadMax Ferzzola ¡Sos un Capo, chabón! Prácticamente el 75% de las reviews son tuyas (pará de facturar). En serio, encima ¡Juegos de Rol, Aventura, Terror... ¡Todo lo mismo que me gusta a mí! Lo máximo fue cuando leí tu informe en Nuke sobre juegos de Rol ¡Yo también juego AD&D! ¡Somos almas gemelas! ¿!? Te felicito y seguí rompiéndola así.

¡Chau!

Nos alegra enormemente que disfrutes de nuestras publicaciones. Ésa es la única recompensa que queremos (bueno, eso y el sueldo a fin de mes). ¡Ah! Y nunca nos cansamos de vuestros elogios, así que no duden en seguir endulzando nuestros oídos :0) Ferzzola (¡Idolo!) agradece tus amabilidades para con él, y te comenta que ya tiene un Fan Club. Desgraciadamente, sólo pueden entrar mujeres, así que si tenés una hermana... :0)

1) Maximiliano Peñalver te informa que va a salir tanto para PS como para PS2 antes de fin de año. Obviamente que en los fichines ponjas, los degenerados ya ESTAN JUGANDO al 4th Mix! ¡Malditos amarillos!

2) El sistema de suscripciones, aunque no lo creas, no es nada sencillo de implementar en Argentina. Nos tememos que el sistema de distribución no nos permite realizarlo de forma independiente.

3) ¿Sabés todo lo que puede pasar en seis meses? En el mundo acelerado de la tecnología moderna, no se espera por nadie. Así se han dictado las leyes. Cuando salió, la Dreamcast ya tenía un par de títulos que justificaban su compra. Ni hablemos en lo que se ha convertido hasta el día de la fecha. Hoy la Play 2 la usamos para ver DVD a pesar, que como vos bien decís, ya han pasado unos cuantos meses. Te puede parecer extremo lo que podemos decirte, pero la gente de Sony está haciendo las cosas muy mal. La última oportunidad que tienen para no dejar que su consola muera es con el lanzamiento americano de la misma y, si no se pone las pilas PRONTO, la PlayStation 2 se va a sentir apabullada no sólo por la Dreamcast sino también por todas las otras consolas de última generación que, inminentes, buscan la destrucción de la nena mimada de Sony. Ni hablemos de lo que pasaría si la licencia de Metal Gear Solid se expande a otras de estas consolas de última generación (como seguro sucederá), ya que este último es lo único que mantiene a flote a la Play 2. Ahora sólo resta esperar al lanzamiento de la machine en los EE.UU. para fines de Octubre y ver qué talco los juegos del lanzamiento.

4) No sé, habría que preguntarle a la gente de Playboy. ;0)

Bueno, eso es todo por este número, muchachos y muchachas. Agradecemos a todos los que nos escribieron, especialmente a Pamela Jakeline, cuyo dibujo (¡impresionante!) podrán ver en estas páginas en algún número próximo. Así que el mes que viene los esperamos como siempre, tratando que la pasen bien, aunque sea por un ratito.

Un abrazo a todos.

Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4°B (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más... / **NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más... / **NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más... / **NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más... / **NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más! / **NUMERO 6 (Julio 1999)** Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más... / **NUMERO 7 (Agosto 1999)** Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más... / **NUMERO 8 (Septiembre 1999)** Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más... / **NUMERO 9 (Octubre 1999)** Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más

Noviembre 1999 — NUMERO 10



Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte) Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!

Marzo 2000 — NUMERO 14

Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más

Julio 2000 — NUMERO 18



Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

Diciembre 1999 — NUMERO 11



Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémañía! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64

Abril 2000 — NUMERO 15



Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Doble!: Pokémon / NFS: P. 2000

Agosto 2000 — NUMERO 19



Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

Enero 2000 — NUMERO 12



Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB

Mayo 2000 — NUMERO 16



Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

Septiembre 2000 — NUMERO 20



Especial: Los archivos secretos de James Bond! - Soluciones: Resident Evil: Code Veronica (última parte) - Trucos: Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - X-Men: Mutant Academy - Gekido y más!

Febrero 2000 — NUMERO 13



Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

Junio 2000 — NUMERO 17



Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

Julio 2000 — NL EXTRA NUMERO 5



Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil - Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Poster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

Enero / Febrero 2000 — NL EXTRA NUMERO 1



Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

Mayo 2000 — NL EXTRA NUMERO 3



Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

Agosto 2000 — NL EXTRA NUMERO 6



Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Parasite Eve 2

Marzo / Abril 2000 — NL EXTRA NUMERO 2

Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

Junio 2000 — NL EXTRA NUMERO 4



Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

Septiembre 2000 — NL EXTRA NUMERO 7



Soluciones: Chrono Cross - Wild Arms 2nd Ignition - The Legend of Dragoon - Cover Ops: Nuclear Dawn Guía Estratégica: Front Mission 3 - Adventurer's Handbook: Indiana Jones contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

1- Por teléfono, al **(011)4961-8424**, El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguientes direcciones:

ventasnl@ciudad.com.ar (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90 Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

EN MENDOZA HAY SOLO UN LUGAR PARA LOS VIDEOJUEGOS



ABSOLUTAMENTE TODO EN VIDEOJUEGOS

VIDEO MUNDO

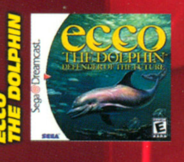
CATAMARCA 24 - MENDOZA - TELEFAX (0261) 429 1704 - E-mail: videomundo@arnet.com.ar

HIPER LIBERTAD - LOCAL 36 - TELEFAX (0261) 422 5284 - GODOY CRUZ - MENDOZA





ECCO THE DOLPHIN



D2



OMIKRON



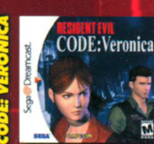
POWER STONE 2



FERRARI 355 CHALLENGE



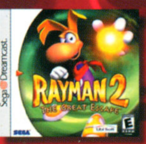
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



THE RING



RAYMAN 2



SEGA GT



JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000



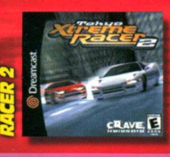
VIRTUA TENNIS



VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000.1



TOKYO XTREME RACER 2



KISS PSYCHO CIRCUS



MARVEL VS. CAPCOM 2



OFERTA! MEGA MEMORY CARD (800 BLOQUES)



NUEVAS VMU Y JOYSTICKS DE COLORES



ARCADE STICK



DREAMCAST SHOCK PAD CON VIBRACION INCLUIDA

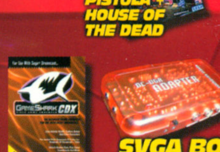


VOLANTE RALLY 2 CON VIBRACION ¡SENSACIONAL OFERTA!



PISTOLA + HOUSE OF THE DEAD

GAMESHARK



SVGA BOX



Envíos a todo el país

4393-2688 ó 4372-5900

Información adicional sobre cómo comprar telefónicamente:
dreamcast@cdmarketonline.com.ar



Hasta 12 cuotas



Entregas en 24, 48 y 72 hs

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
Lunes a Viernes de 9 a 19hs

MasterCard · AMERICAN EXPRESS · VISA



